

METODOLOGIAS ALTERNATIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO EM DESIGN DE MODA

Inês Monteiro Pereira

Dissertação por projeto para a obtenção do grau de mestre em Design de
Moda

Orientador Científico:

Professor Doutor Francisco Ribeiro da Silva
(AKA Mário Matos Ribeiro)

Lisboa, Março, 2020.



RESUMO

O tema aqui proposto surge da necessidade de procurar soluções a contrariedades confrontadas ao longo do percurso académico, sobretudo à forma como os processos de design de moda são maioritariamente abordados. Existe uma imagem comum do método pelo qual um processo se deve reger e com isso surge a crença de que há uma forma “correta” de encarar um projeto.

Através da revisão da literatura analisaram-se temas como os estudos da moda, metodologias e processos de design, a imagem e identidade de forma a auxiliar no entendimento sobre o processo e a validar a contestação às práticas metodológicas convencionalmente adotadas.

Ao longo desta investigação foram analisadas e testadas diferentes formas de pensar o design, de forma a gerar informação e experiência que permita suportar o tema, e partir para a prática de uma coleção/cápsula, gerada com principal foco no processo, que pretende ser pessoal, individual e autorreflexivo, com o objetivo de vencer possíveis limitações e gerar uma nova forma de trabalhar.

Com esta dissertação pretendeu-se responder às inquietações da autora enquanto designer, no que diz respeito ao desenvolvimento de processos criativos. Através do cruzamento de metodologias processuais menos ortodoxas foi possível desenvolver um projeto de design de moda a partir de premissas novas, tendo contribuído definitivamente para o amadurecimento da investigadora. Considera-se igualmente expectável que a presente dissertação contribua para o alargamento de horizontes a outros estudantes e profissionais, podendo igualmente servir como ponto de partida para futuras investigações.

Palavras-Chave

Design de moda; metodologias projetuais; processo criativo; imagem; imagem mental.

ABSTRACT

The theme proposed in this project arises from the need to seek solutions for setbacks faced along the academic path, especially the way fashion is usually addressed. There is a common method by which a process should be governed and with this comes the belief that there is a “correct” way to face a project.

In the literature review, different themes were analyzed — such as fashion studies, methodologies, design processes, image and identity — in order to assist in understanding processes and to validate a challenge to conventionally adopted methodological practices.

Throughout this research, different ways of thinking design are analyzed and tested in order to generate information and experience that supports the theme and initiates practice in the form of a collection/capsule. The focus is placed on a process that aims to be personal, individual and self-reflexive, with the objective of overcoming possible limitations and generating a new way of working.

This dissertation is intended to respond to the concerns of its author as a designer regarding the development of creative processes. By crossing less orthodox procedural methodologies it was possible to develop a fashion design project from new premises, contributing to the maturing of the researcher. It is expected that this dissertation will contribute to the broadening of horizons in other students and professionals and can also serve as a starting point for future research.

Key Words

Fashion Design; Methodologies; Creative Process; Image; Mental Image.

ÍNDICE GERAL

RESUMO	I
ABSTRACT	III
ÍNDICE GERAL.....	V
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VII
1 INTRODUÇÃO	1
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO	2
1.2 QUESTÃO DA INVESTIGAÇÃO	3
1.3 OBJETIVOS.....	3
1.3.1 Objetivos Gerais.....	3
1.3.2 Objetivos Específicos.....	3
1.4 DESENHO DA INVESTIGAÇÃO	4
1.5 METODOLOGIAS.....	6
1.6 ORGANOGRAMA.....	7
2 ENQUADRAMENTO TEÓRICO.....	9
2.1 ESTUDOS DA MODA.....	10
2.3 METODOLOGIAS / PROCESSOS DE DESIGN	12
2.5 A IMAGEM.....	16
2.5.1 Imagens Mentais.....	17
2.4 IDENTIDADE EM DESIGN	20
2.6 SUMÁRIO DO CAPÍTULO 2.....	21
3 ARGUMENTO	23
4 CASOS DE ESTUDO	25
4.1 YOHJI YAMAMOTO.....	26
4.1.1 Notebook on Cities and Clothes	27
.....	30
4.1.2 Yohji Yamamoto – The Dressmaker	30
4.2 ANN DEMEULEMEESTER	32
4.2.1 Entrevista Index Magazine, por Jeff Rian, 2005.....	34
4.2.2 Entrevista Interview Magazine, por Jamie Del Moon, 2009.....	35
4.3 SUMÁRIO DO CAPÍTULO 3.....	36
5. PROJETO	37

5.1 INTRODUÇÃO AO PROJETO	38
5.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	39
5.3 ILUSTRAÇÕES.....	88
5.4 CARTELA DE CORES/MATERIAIS	90
6 CONCLUSÕES	95
6.1 CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
6.2 FATORES CRÍTICOS DE SUCESSO.....	97
6.3 RECOMENDAÇÕES PARA INVESTIGAÇÕES FUTURAS	98
6.4 DISSEMINAÇÃO	98
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	101
BIBLIOGRAFIA.....	104

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 ORGANOGRAMA.....	7
FIGURA 2 YOHJI YAMAMOTO NO SEU ATELIER, DURANTE AS FILMAGENS DE NOTEBOOK ON CITIES AND CLOTHES DE 1989. FOTOGRAFIA DE WENDERS (1989)	27
FIGURA 3 YOHJI YAMAMOTO E A EQUIPA, DURANTE AS FILMAGENS YOHJI YAMAMOTO – THE DRESSMAKER (IMAGEM DO FILME DE NGO THE CHAU).....	30
FIGURA 4 RETRATO DE ANN DEMEULEMEESTER, FOTOGRAFIA DE PAUL WETHERELL, PUBLICADO EM ABRIL DE 2002 NA REVISTA DAZED AND CONFUSED.....	33
FIGURA 5 PARTES DE CADERNO COM DESENHOS DE EXPLORAÇÃO E ANOTAÇÕES (AUTORA).....	42
FIGURA 6 PARTES DE CADERNO COM DESENHOS DE EXPLORAÇÃO E ANOTAÇÕES (AUTORA).....	43
FIGURA 7 PARTES DE CADERNO COM DESENHOS DE EXPLORAÇÃO E ANOTAÇÕES (AUTORA).....	44
FIGURA 8 IMAGENS DO PROCESSO DE PROTOTIPAGEM.....	50
FIGURA 9 PASTA COM O DESENHO, EXPLICAÇÃO E MOLDES DAS PEÇAS QUE FORAM ENTREGUES À COSTUREIRA JUNTO COM O TECIDO	52
FIGURA 10 FICHA TÉCNICA PEÇA A.1	55
FIGURA 11 FICHA TÉCNICA PEÇA A.2	57
FIGURA 12 FOTOGRAFIA LOOK A	58
FIGURA 13 FOTOGRAFIA LOOK A	59
FIGURA 14 FOTOGRAFIA LOOK A	60
FIGURA 15 FICHA TÉCNICA PEÇA B.1	63
FIGURA 16 FICHA TÉCNICA PEÇA B.2.....	64
FIGURA 17 FOTOGRAFIA LOOK B	65
FIGURA 18 FOTOGRAFIA LOOK A	66
FIGURA 19 FOTOGRAFIA LOOK B.....	66
FIGURA 20 FICHA TÉCNICA PEÇA C.1	69
FIGURA 21 FOTOGRAFIA LOOK C.....	70
FIGURA 22 FOTOGRAFIA LOOK C.....	71
FIGURA 23 FICHA TÉCNICA PEÇA D.1	73
FIGURA 24 FOTOGRAFIA LOOK D	74
FIGURA 25 FOTOGRAFIA LOOK D	75
FIGURA 26 FOTOGRAFIA LOOK D	76
FIGURA 27 FICHA TÉCNICA PEÇA E.1	79
FIGURA 28 FICHA TÉCNICA PEÇA E.2.....	80
FIGURA 29 FOTOGRAFIA LOOK E.....	81
FIGURA 30 FOTOGRAFIA LOOK E.....	82

FIGURA 31 FICHA TÉCNICA PEÇA F.1	85
FIGURA 32 FOTOGRAFIA LOOK F	86
FIGURA 33 FOTOGRAFIA LOOK F	87
FIGURA 34 ILUSTRAÇÕES DOS LOOKS A, B E C	88
FIGURA 35 ILUSTRAÇÕES DOS LOOKS D, E E F	89
FIGURA 36 CARTELA DE MATERIAIS	91
FIGURA 37 COMBINAÇÃO DE LOOKS ALTERNATIVA	92

1 INTRODUÇÃO

A presente investigação parte da vontade de encontrar respostas a problemas que surgiram durante o percurso da licenciatura e mestrado em Design de Moda, em que se testaram várias formas de desenhar/pensar o design, todas elas foram importantes, no entanto, algo repetitivas, tornando-se por essa razão insuficiente para satisfazer esta vontade inerente de experimentação e autoconhecimento.

"...fashion education still uses the same teaching/learning methods from the 1980s. The importance given to research, mood board development and ideation – three sequential steps of the orthodox approach – do not seem to help this new generation of students to develop intellectual flexibility and to bring their tacit information about fashion products to the fore." SIMÕES, RIBEIRO E NOGUEIRA (2017)¹

Para (Dieffenbacher, 2013, p.10), pensar a moda, envolve aproveitar o vasto leque de capacidades à disposição do designer, enquanto se envolve no caos do próprio processo. Isto pode incluir repensar as abordagens convencionais e a reapropriação delas para alcançar novas formas de criar/fazer roupas. Para Jonathan Kyle Farmer², professor na *Parsons The New School for Design*, o design é sobre a descoberta do "eu", renovando, refletindo e reinventado as suas próprias metodologias e sistemas, incentivando à não crença de que existe uma forma "certa" ou "errada" de projetar peças de roupa.

No seguimento deste primeiro ponto será apresentada a problematização, a questão da investigação, os objetivos gerais e específicos, o argumento, o desenho da investigação, e o organograma.

¹ TLA "... a educação em moda ainda utiliza os mesmos métodos de ensino/aprendizagem dos anos 1980. A importância dada à pesquisa, desenvolvimento e idealização de mood board – três passos sequenciais para a abordagem ortodoxa – não parecem estar a ajudar a nova geração de estudantes a desenvolver a sua flexibilidade intelectual nem a mostrar a sua informação tácita sobre os produtos."

² Em (DIEFFENBACHER, 2013, p.74)

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Ao longo dos 1º e 2º Ciclos de estudos em Design De Moda da FA. ULisboa os alunos são conduzidos a utilizar metodologias para o desenvolvimento do processo de projeto de design de moda, metodologias convencionais que variam entre docentes.

De forma a responder a inquietações e necessidades pessoais, é intenção desta investigação proceder à observação e análise de diferentes metodologias processuais. Num sentido de ser capaz de criar uma identidade enquanto designer de moda, otimizar capacidades e encontrar soluções para as suas fraquezas.

A coleção faz parte de um desenrolar metodológico da própria prática em que a ideia é traduzida em material têxtil / não têxtil. Durante o processo prático e construtivo da coleção a ideia vai-se desenvolvendo. Não se pretende subjugar a prática/coleção a um conjunto de ideias estabelecidas *a priori*, mas sim fazer da prática uma forma de construir a ideia/pensamento.

Nesta investigação o foco é o processo. Em cada coleção, o designer pode redefinir ou não a forma como guia o seu trabalho. Ao longo do percurso académico foram testadas várias metodologias, e por essa razão, pensa-se ser pertinente a recolha dos conhecimentos adquiridos no decorrer da licenciatura e do mestrado dentro e fora do contexto académico. Explorar novas formas de chegar a um fim, será ainda, um desejo de entrelaçar experiências pessoais com metodologias apropriadas do design ou de um meio experimentado como ato de fazer ou saber-fazer design.

O desafio a que se propôs esta investigação foi o de examinar atentamente o processo mais ortodoxo de desenvolvimento de produto normalmente ensinado na maioria das escolas de moda e que assenta nas etapas seguintes:

- Pesquisa
- Definição de paletas cromáticas e cartela de materiais;
- *Mind maps e mood boards*;
- Ideação;
- Planificação;
- Prototipagem

1.2 QUESTÃO DA INVESTIGAÇÃO

De que forma pode o uso de metodologias alternativas otimizar o desenvolvimento de projetos de design de moda?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivos Gerais

- Refletir sobre uma identidade própria e sobre um processo criativo enquanto designer de moda.
- Originar um modelo metodológico adaptado às necessidades pessoais e do presente que permita uma maior liberdade processual.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver competências na área do design de moda de uma forma direcionada para uma autonomização da prática ou do ato de concretizar/fazer uma ideia.
- Testar o modelo metodológico através do desenvolvimento de uma coleção como parte integrante da dissertação

1.4 DESENHO DA INVESTIGAÇÃO

Pretende-se validar e demonstrar um estudo focado na procura de uma metodologia alternativa para a prática do processo criativo na área do design de moda. O enquadramento teórico apresentado começa com uma breve contextualização histórica e teórica dos temas abordados: a questão histórica e as reflexões expostas nos estudos da moda. Ao invés de uma descrição sobre o processo de trabalho pensam-se processos de design de moda como forma de construir ideias e pensamentos. Aborda-se o tema da identidade em design, onde se reflete sobre a possibilidade de uma identidade própria do designer. Uma construção de um processo pessoal do designer que poderá ou não possibilitar uma identidade no que desenha.

Ao longo do texto abordar-se-á a imagem, mais concretamente, a imagem mental como base no desencadear da prática deste projeto. Remete-se para vários pensadores desde a filosofia à neurologia, com intuito de saber o que são as imagens, como funcionamos em função e diante delas. Fala-se de várias formas de imagem e aborda-se o tema de várias perspetivas.

Esta dissertação tem como principal propósito resultar numa cápsula de moda onde o processo é o principal protagonista, para isso é feita uma abordagem aos estudos da moda, de forma a entender a moda através da evolução dos seus estudos ao longo dos anos, analisam-se processos e metodologias de design, bem como textos que abordam esses temas e estuda-se a importância da imagem e da identidade nesta área. Recorre-se também à análise de casos de estudo como forma de consolidação da informação recolhida, encerrando com a apresentação do processo e resultado final do projeto prático.

A presente dissertação divide-se em 5 capítulos:

O Capítulo 1 capítulo inclui dados pertinentes referentes à forma como a investigação foi desenvolvida, nomeadamente problemática, questão da investigação, objetivos, motivação, o desenho da investigação, bem como uma introdução ao tema.

O Capítulo 2 é dedicado ao levantamento do Estado da Arte.

O Capítulo 3 centra-se na análise de Casos de Estudo relevantes para a investigação.

O Capítulo 4 seguinte foca-se no desenvolvimento do projeto resultante de toda a informação anteriormente recolhida, analisada e sistematizada.

Finalmente as Conclusões e reflexões finais estão inseridas no Capítulo 5, bem como as questões inerentes à disseminação e recomendações para futuras investigações.

1.5 METODOLOGIAS

Para a investigação aqui apresentada foram usadas diferentes metodologias, designadamente:

O **enquadramento teórico** utilizou uma metodologia exploratória de carácter não intervencionista, a revisão da literatura relevante, que auxiliou na coleta e síntese da informação recolhida sobre o tema.

A **análise de casos de estudo**, uma metodologia exploratória não intervencionista, de base qualitativa, que permitiu que se analisassem situações que possibilitaram completar a investigação e de certa forma enaltecê-la.

Na terceira fase, correspondente ao **desenvolvimento do projeto**, foram utilizadas metodologias generativas o processo auxiliou-se da revisão de narrativas literárias com o intuito de recolher frases que descreviam peças de roupa. Utilizaram-se as descrições como ponto de partida no desenho das peças de vestuário. Nesta fase, foram aplicados todos os conhecimentos adquiridos ao longo do percurso académico, ao longo da investigação. Foram usadas metodologias intervencionistas como a prototipagem e a experimentação. Metodologias essas que permitiram testar o produto antes de o finalizar.

1.6 ORGANOGRAMA

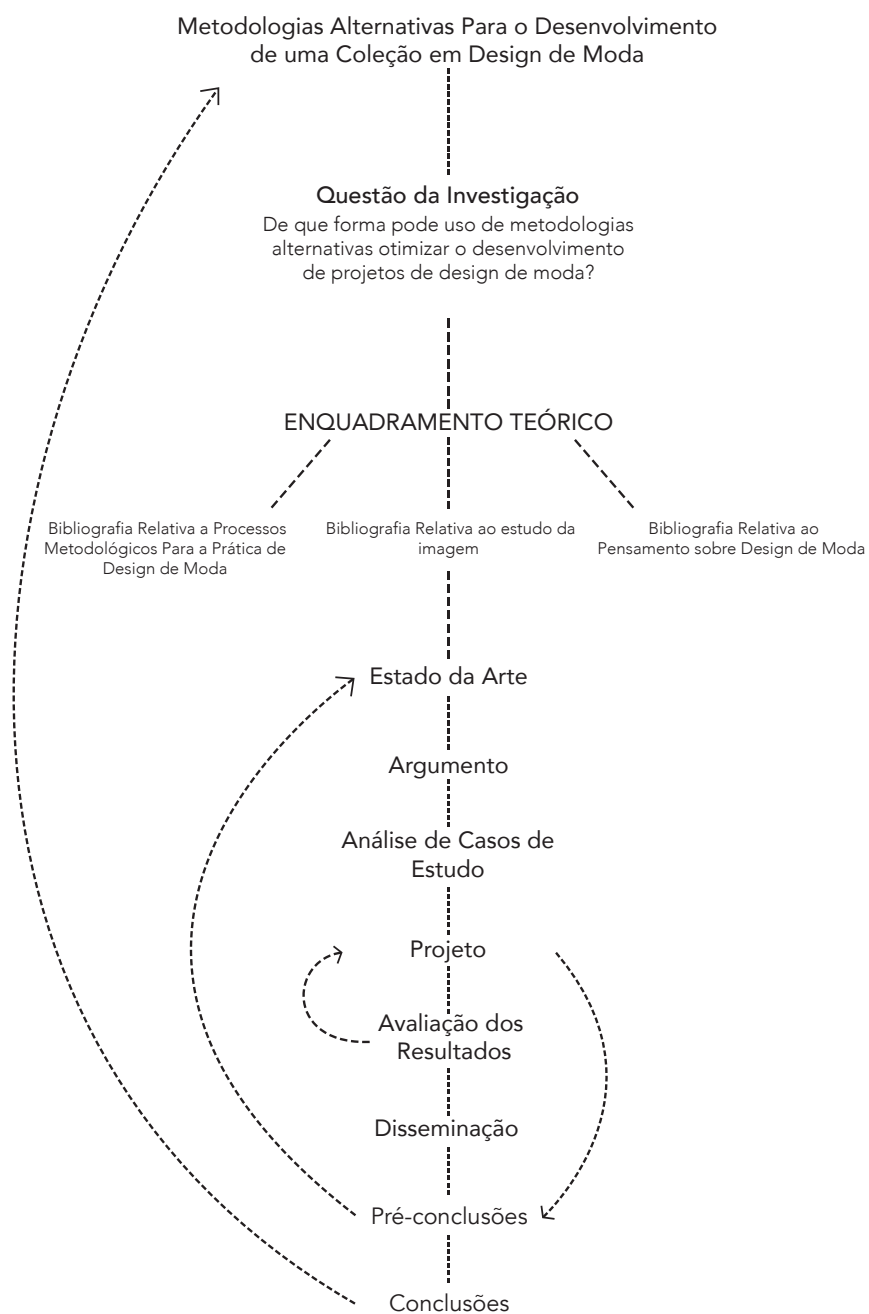


Figura 1 Organograma

2 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

O projeto desenvolvido envolve todo o processo que origina e despoleta uma coleção de moda. Retém na sua génese, de forma intrínseca, um enquadramento histórico e teórico, um estudo e exploração de metodologias aplicadas ao design de moda. Métodos que são fulcro de toda a atividade prática. Um eixo essencialmente metodológico tanto quanto a experiência.

Bruno Munari (2015) considera o design como uma forma de projetar, livre como a fantasia, embora com um inerente rigor que envolve a imagem e a função enquanto aspetos psicológicos, humanos, sociais. Para Munari é possível falar de design como compreensão de um projeto de *“um objecto, de um símbolo, de um ambiente, de uma nova didáctica, de um método de projecto para tentar resolver necessidades colectivas, etc.”* (MUNARI, 2015, p.24)

A moda, como a conhecemos hoje, deve-se a Charles-Frédéric Worth, que em 1857 cria a *Haute Couture*, abrindo uma loja-atelier em Paris, onde vende peças de roupa previamente confeccionadas, algo inédito na época, com isto contraria o paradigma de trabalho à ordem de um cliente. Faz do alfaiate “uma espécie de artista, um empresário autónomo que pode negociar com quem quer que seja no mercado e que não precisa de agradar a ninguém, pois decide ele o que irá agradar a todos” (Ugo Volli 1990, pág.94-95), é com Worth que aparece a ideia de estação e também as modelos. (BALDINI, 2006)

Uma coleção é um conjunto de peças de roupa, acessórios ou produtos que são desenhados para serem comercializados. Este conjunto de peças pode ser inspirado por uma tendência ou por influências culturais/sociais, são normalmente desenhadas para uma estação ou ocasião em particular. As coleções são normalmente constituídas por uma combinação de silhuetas, cores e tecidos que dependem das preferências estéticas do designer. (RENFREW, 2009)

2.1 ESTUDOS DA MODA

Neste tópico pretende-se perceber como e quando se começaram a desenvolver estudos socioculturais que conferem à moda o seu atual caráter disciplinar. Para isso são considerados vários autores, opiniões e pensamentos distintos com a intenção de perceber e analisar este fenómeno mais profundamente.

Existe, desde cedo, uma necessidade antropológica para afirmar que o ser humano tem uma propensão intrínseca de se adornar ou vestir. Este argumento é admitido por escritores e estudiosos da área do vestuário e moda, porque não existem relatos da existência de povos que não adornem o corpo de alguma forma. (ENTWISTLE, 2000)

(LIPOVETSKY, 2010, p.335), considera que Gabriel de Tarde³, é o primeiro a conseguir pensar sobre moda para além da sua superficialidade aparente. É o primeiro a conferir à moda “dignidade conceptual” constatando-lhe uma lógica e tempo social específicos, também ele reconhece, em primeiro lugar, a moda como uma relação social, uma forma de definir épocas e civilizações.

Segundo (KAWAMURA, 2011), os estudos da moda podem classificar-se em três períodos temporais. No primeiro, o interesse e debate sobre moda e vestuário: estes escritos embora importantes na compreensão do fenómeno da moda não transferem implicações teóricas; no segundo período, a criação de textos académicos sobre o discurso, teorias de moda e vestuário: os estudos académicos legítimos em moda/vestuário ganham espaço com a revolução industrial. Embora neste período os estudos da moda/vestuário tenham dado um enorme contributo para a discussão, afastou-se lentamente a ideia de pesquisa baseada no objeto. Conceptualizou-se a ideia de moda a partir das teorias desenvolvidas neste tempo. Podemos estudar as mudanças envoltas na

³ Jean-Gabriel de Tarde (1843-1904), foi um filósofo, sociólogo, psicólogo e criminologista francês.

moda e graças a essas teorias foi possível construir estudos empíricos e novas ideias para explicar a moda atual; no terceiro período, os estudos empíricos sobre moda e vestuário em ciências sociais são abordagens metodológicas específicas: houve uma mudança nas suposições teóricas dos estudos baseados na experiência para uma melhor condução da pesquisa na moda.

No artigo “A Moda como Campo do Saber”, (Façanha, 2011) fala da opinião de vários pensadores sobre o facto de a moda ser uma disciplina por vezes desvalorizada ou superficialmente abordada, como é o caso de (BREWARD, 1995) que alerta para o facto da relação entre produção, criação e consumo ter sido fulcral para a definição da moda como disciplina. (GODART, 2010) defende que as dificuldades que a moda encontrou para se tornar um tema autêntico de pesquisa deram-se devido à sua “complexidade e ambiguidade”. Já (SVENDEN, 2006) nega a hipótese da desvalorização da moda enquanto campo científico, mesmo esta estando associada à vaidade e consumo. Para o filósofo, a ausência de uma crítica de qualidade e a superficialidade, tal como é tratado o tema na generalidade, está no centro da causa da desvalorização da moda no campo de produção artística e cultural.

“A Moda é celebrada no museu e relegada para a antecâmara das preocupações intelectuais reais; está em toda a parte na rua, na indústria e nos media, e quase não aparece na interrogação teórica das cabeças pensantes” (LIPOVETSKY, 2010, pág.15).

Lipovetsky acredita que a revolução dos estudos da moda para além de manifestações das estratificações sociais e das estratégias de distinção do indivíduo, são a fórmula para evitar a escassez de pensamento e teorização sobre a moda.

“A efemeridade da moda, associada à sua teatralidade, enquanto representação do eu para os outros, nunca lhe permitiu alcançar o estatuto de arte, até o exercício da costura entrar em inter-relação com o da pintura: foi quando os costureiros começaram a pensar em “quadros visuais”, procurando inspiração na arte, e, por sua vez, artistas como Klimt pintaram retratos de clientes vestidas por costureiros. Pintores e costureiros passaram a partilhar o mesmo universo visual.” (DUARTE, 2004, p.8)

Nas últimas décadas, os estudos na área da moda beneficiaram de um grande progresso através da criação de disciplinas académicas no campo da investigação. Há uma grande concentração de pesquisa nas universidades, o que favorece a análise crítica da moda no seu conteúdo e manifestações visuais. Com o crescimento da interdisciplinaridade no âmbito global da moda cresce a necessidade de discutir práticas e métodos que ajudem na exploração de formas, experiências e significados. (JEENS, 2016).

2.3 METODOLOGIAS / PROCESSOS DE DESIGN

Os estudos científicos sobre a criatividade começam nos anos 50 devido à luta entre os E.U.A e a União Soviética sobre a superioridade tecnológica. Os diferentes povos e culturas procuraram ao longo do tempo explicações para perceberem a criação de processos. A produção de ideias faz parte da nossa natureza. Fazemos parte de sistemas que geram uma constante novidade e conhecimento entre a sua interação. O ser humano precisa de criar algo para se desenvolver e para se auto-organizar. (TSCHIMMEL, 2011)

Na sua investigação (VASCONCELOS, 2009), aborda como tema as metodologias em design, afirma, que a partir dos anos 90 as metodologias passam a ser vistas como um “processo auxiliar” e não como uma determinante para o sucesso do desenvolvimento de um produto. Durante a sua escrita,

refere vários autores, entre eles, (KROES, 2002), que caracteriza a metodologia de design “pelo estudo de princípios, práticas e “procedimentos de design” que têm como propósito aperfeiçoar a prática com uma direção virada para o processo.

Metodologia⁴ é “a arte de dirigir o espírito na investigação da verdade; a aplicação do método no ensino.” A metodologia serve para auxiliar na compreensão do próprio processo de trabalho.

Método⁵, define-se como uma “ordem pedagógica na educação; um processo racional para chegar a determinado fim; uma maneira de proceder; um processo racional para chegar ao conhecimento ou demonstração da verdade; uma obra que contém disposta numa ordem de progressão lógica os principais elementos de uma ciência, uma arte.”

“Unmasking the design process is not as easy as it might appear, nor is it something that designers are keen to engage in. It is, however, necessary to investigate and to present examples of a variety of approaches in order for emerging designers to discover their owns by comparison.” (DIEFFENBACHER, 2013, p.10)⁶

Com base na revisão da literatura consideram-se metodologias convencionais como aquelas em que temos um elemento visual como base para depois criar um *mood board* e/ou *mind map*, que originará posteriormente as silhuetas para o desenho das peças.

⁴ “**metodologia**”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/metodologia> [consultado em 24-01-2019].

⁵

“**método**”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/m%C3%A9todo> [consultado em 24-01-2019].

⁶ TL : “Desmascarar o processo de design não é tão simples como possa parecer, nem é algo em que os designers se desejem envolver, é, no entanto, necessário investigar e apresentar exemplos de variedades de abordagens, de forma a que os designer emergentes descubram o seu próprio.”

Os programas de design de moda requerem que os alunos adquiram um vasto leque de capacidades e conhecimentos, não focando a necessidade que cada aluno tem de uma aprendizagem mais individual. As várias abordagens na literatura ao tema dos processos de desenvolvimento de design são maioritariamente convencionais, focam-se no desenho/esboço como principal forma de desenvolvimento de uma coleção/peça de roupa, enquanto que as questões como forma, cor, textura e proporção são apenas descritos em texto. (SHAILAJ e SWALE, 2014)

O mesmo considera (RISSANEN, 2007), ao afirmar que a bibliografia sobre processos de desenvolvimento, e monografias em que os designers discutem a sua prática, para além de serem escassos quando se especifica design de moda, são maioritariamente suposições sobre uma forma fixa de trabalhar, apesar de considerar que todos os tipos de design partem de uma ideia inicial, e terminam na peça final. O autor defende ainda que seria necessário categorizar as práticas de design de moda, bem como as de modelagem de forma a assegurar o acesso à pesquisa pelos diferentes tipos de praticantes. (BURDEK, 2006), descreve o design como um processo criativo, e afirma que cada resultado vem através de um processo de desenvolvimento, o seu desenrolar é definido por circunstâncias e decisões, e não apenas pela sua forma. Afirma então a possibilidade de entender o design como um percurso esquematizado, apoiado por fases, que o melhoram e auxiliam.

O processo é semelhante para todos os designers quando desenvolvem uma coleção, o ponto de partida e o procedimento passam inevitavelmente pelos mesmos passos: pesquisa, design, desenvolvimento, edição e apresentação. (RENFREW, 2009)

Construído por tentativa e erro, o processo precisa de ser ponderado e reponderado visto que, as ideias são revisitadas e abordadas várias vezes de

perspetivas diferentes. *"The designer must move beyond the surface of things in order to produce innovative results."*⁷ (DIEFFENBACHER, 2013, p.83).

A pesquisa é uma fase essencial para qualquer processo de design, a alavanca que desencadeia o projeto, fornece-lhe bases para a sua construção e direção. É também uma atividade pessoal, que fornece ao designer uma introspeção, sobre pensamentos, aspirações, interesses e visão criativa. Pesquisar é sobre recolher informação. Existem três tipos de pesquisa: o primeiro, sobre inspiração visual, que auxilia a estabelecer o ambiente, o tema, a identidade visual; o segundo, a recolha e procura de materiais; a terceira e talvez a mais importante, é perceber para quem se desenha, e perceber o porquê. (SEIVEWRIGHT, 2012)

"Design", é a fase do processo em que se culmina todo o trabalho realizado anteriormente. A informação e exploração são sintetizadas e testadas, articulam-se ideias e conceitos numa linguagem visual e vocabulário pessoal. É a fase de execução/construção, em que se determina um fim, uma função, em que se cria, desenha e prepara a coleção. (DIEFFENBACHER, 2013).

Passa-se ao desenvolvimento das peças finais, e à sua preparação para a apresentação. Podem ocorrer problemas até nas coleções mais bem estruturadas, é aqui que entra a fase "edição", pode deparar-se com contrariedades vindas por várias razões, internas ou externas. As alterações e melhorias são feitas até ao fim, sempre que seja possível obter um resultado melhor. O normal é que nem tudo corra como previsto, estas alterações são parte fundamental do processo que leva a coleção até à sua apresentação. (RENFREW, 2009)

⁷ TL: "O designer deve andar para além da superfície das coisas de forma a produzir resultados inovadores."

2.5 A IMAGEM

A história nasce da imagem, a sua introdução fez com que a história não se desvaneça num enorme caos. As imagens são “monólogos do corpo”, elevam os sentidos e criam diálogos entre eles. (MIRANDA, 2017)

(HUYGHE, 1986) Denomina a civilização dos tempos modernos como “Civilização da Imagem”, devido à absorção sensorial constante a que é sujeita, e sem a qual já não sabe estar. Afirmar que, o automatismo da imagem elimina a reflexão da mesma. Considera também que na arte, a imagem pode ser um “contraveneno” oportuno, “o que desperta a consciência de cada um” (HUYGHE, 1986, pág.11), pois neste caso, o espectador tem de elevar a sua atenção e a sua sensibilidade para se deslocar para a imagem.

Garante ainda, que a imagem na arte desenvolve a compreensão que cada indivíduo tem sobre o seu interior e sobre o que o envolve.

A imagem é a lei vital do ser humano, e dentro dela, não se devem separar imagens internas com imagens externas, pois vai contra a sua fundamentação antropológica. O corpo é o lugar das imagens, está preenchido por elas, não tendo sobre elas total controlo. Existem repetidas falhas na forma como se trata a imagem, fala-se que as imagens transitam sem corpo, o que não acontece, nem mesmo com as imagens de representação da memória. (BELTING, 2014)

“O corpo embate repetidamente em experiências idênticas como o tempo, o espaço, e a morte, que a priori exprimimos através de imagens. No olhar antropológico o homem não surge como senhor das suas imagens, mas – o que é bem diferente como «lugar das imagens», que enchem e preenchem o seu corpo: está à mercê de imagens por si produzidas, embora tente dominá-las. ” (BELTING, 2014, pág.22)

2.5.1 Imagens Mentais

“Entende-se por imagem mental as imagens que a mente produz. É uma representação interiorizada e estruturada de objetos ou acontecimentos, que foram percebidos anteriormente pelo sujeito e que podem ser evocados. São traços permanentes a partir do qual se torna possível aceder aos processos de identificação, de antecipação e de evocação. Ao imaginar-se um qualquer objeto, está-se a produzir uma imagem mental. Esta imagem pode ter som, movimento, cor, temperatura, etc. Ou seja, pode ter todas as características que a realidade material tem. Quando uma imagem é apenas uma imagem, sem uma história que a contextualize, ela é apenas uma recordação.” (imagem mental in Artigos de apoio Infopédia)

(MUNARI, 2015) entende que a memória se secciona em três setores, o de curta, o de longa duração e o fator genético, do setor de curta duração temos aquilo que nos serve num momento e só naquele momento, e no de longa duração o que usamos para viver, para comunicar, aquilo que nos vai servir sempre. No setor genético encontram-se os dados que são transmitidos geneticamente.

Para uma noção cognitiva da imagem, foi crucial analisar a obra de António Damásio. Em *O Livro da Consciência* (2010) e *O Erro de Descartes* (2011), onde o autor pretende desvendar o funcionamento das emoções, a formação de mapas mentais e a sua contribuição na construção da imagem tem um papel essencial.

Estas obras foram fundamentais para perceber de que forma são criadas imagens no cérebro, o papel da memória na construção de imagens, e os tipos de imagens mentais existentes. Para Damásio, a imagem é o principal conteúdo do nosso pensamento, o conhecimento chega à mente em forma de imagem,

e sem elas não haveria raciocínio, a construção de imagens é definida pelo mundo exterior e pela memória.

Uma das suas principais ideias é a de que “o corpo é o alicerce da mente consciente.” (DAMÁSIO, 2010, pág.37). O cérebro forma imagens, quando interage com o exterior, a ligação com o exterior é feita com o próprio corpo através dos sentidos, copia a realidade, as relações entre objetos no tempo e espaço, bem como relações com o próprio sujeito. Assim o cérebro mapeia-se a si próprio, e a objetos que lhe são exteriores, criando mapas abstratos.

Os mapas são também construídos quando recordamos objetos, através de bancos de memória que se situam no seu interior. Estes mapas estão em constante alteração, devido ao movimento contínuo do sujeito, fatores como a idade e as experiências, fazem com que haja um progresso na forma de como as memórias são entendidas. Quando evocamos uma memória, na verdade o que obtemos é uma interpretação da imagem que estamos a recordar e não uma reprodução fiel à realidade. Uma memória pode ser mais ou menos fiel à realidade, ou a probabilidade de lhe acedermos pode ser mais ou menos elevada dependendo das circunstâncias em que as imagens foram assimiladas e do contexto em que estão a ser recordadas.

“Estas imagens evocadas tendem a ser retidas na consciência apenas de forma passageira, e embora possa parecer que constituem boas réplicas, são frequentemente imprecisas ou incompletas.” (DAMÁSIO, 2011, pág.142)

Damásio classifica as imagens em cinco tipos: auditivas; visuais; verbais (imagens visuais da linguagem escrita) que evocam as imagens do tipo não-verbal; as não-verbais, são aquelas que nos ajudam a perceber os conceitos que correspondem a palavras; e os sentimentos que são igualmente imagens, os sentimentos produzem o plano de fundo de cada momento mental.

A percepção, e o resultado da competência cartográfica do cérebro. A mente tem a ver com as escolhas que o nosso sistema de valor biológico faz, é uma espécie de um filme, esta seleção é feita com base numa construção coesa.

As imagens têm como base, as alterações ocorridas no cérebro e no corpo quando há interação física do corpo com o exterior. Formam-se mesmo quando não damos por elas, pela percepção ou recordação, elas podem influenciar os nossos pensamentos e ações, mesmo quando não temos consciência que elas existem.

“Um processo mental rico que esteja relacionado com o raciocínio e o pensamento criativo pode continuar mesmo enquanto estamos conscientes de outros objetos e outras ideias.” (DAMÁSIO, 2010, p.40)

Tudo isto é criado pela memória, a capacidade de o ser humano lidar com o mundo em redor, proporciona-nos competências como a aprendizagem, a recordação e a habilidade de recuperação do que ficou registado, no tempo adequado. A memória nunca é plenamente credível, excetuando alguns objetos comuns.

“As nossas memórias de determinados objetos são regidas pelo conhecimento passado de objetos comparáveis ou de situações semelhantes àquela que estamos a viver.” (DAMÁSIO, 2010, p.170)

A memória que temos de um determinado objeto, engloba toda a atividade sensorial e motora que vem da interação do corpo com esse objeto. O cérebro reage a essa interação e regista-a e a todas as possíveis consequências que dela podem surgir.

Na memória estão armazenados odores, sabores, imagens, etc. desde que a interação tenha provocado algum tipo de emoção, o cérebro consegue

recuperá-los na altura certa. A inteligência tenta coordenar todos os estímulos para que o cérebro compreenda o que está a acontecer.

As recordações tendem a desvanecer-se com o passar do tempo também com o passar do tempo junto com a imaginação, podem ser ornamentadas, misturadas e reestruturadas, para um fim criativo, passando assim de imagens não-verbais para um elemento visual ou auditivo.

2.4 IDENTIDADE EM DESIGN

Quando se fala de identidade em moda, é comum falar da perspectiva do utilizador, e do que este quer comunicar com o que usa, ao contrário do abordado aqui, a identidade do designer e a sua construção. A construção de uma identidade implica um leque de circunstâncias, como objetivos, valores estéticos/formais, convicções, etc.

Uma coleção de moda implica uma grande investigação e planeamento, que, deve refletir o contexto em que o seu criador está inserido, e, quando concretizada, espelhar a estética do designer e esse mesmo contexto. O processo de pesquisa é um aspeto em desenvolvimento, e raramente começa do zero KAWAMURA (2004).

Como se pode ler em ENTWISTLE (2000), a moda e o vestuário têm, desde sempre uma relação complexa com identidade, as roupas têm a capacidade de a expressar, comunicá-la. Acontece, que, na verdade as roupas não podem ser realmente lidas, e podem ser por isso, alvo de uma má interpretação. "Mais do que uma etiqueta, a identidade é uma abreviatura, algo que se diz para não dizer coisas maiores, para as quais talvez nem haja palavras que cheguem. "MOURA (2018, p.7)

Parafraseando FARMER, professor na Parsons The New School of Design, (DIEFFENBACHER, 2013, p.74/75)⁸, a autorreflexão é a chave para prosseguir e para entender o próprio processo, para vencer obstáculos, aprender com eles e fazer disso uma mais valia. Siki Im⁹ reforça que a auto

reflexão é essencial para ganhar noção do que se passa no mundo à volta, e que a identidade é o aspeto mais importante para o processo, fornece estabilidade e atitude ao designer, como designer e pessoa.

"A designer's identity or style comes with time; but the clothes themselves also need an identity, or to form part of a vision, in order to stand apart from the competition. For example, while Chanel's identity is far reaching and stays on the track over many seasons, the identity of a collection of clothes may be use of silhouette, proportion and line, detail or fabric for a single season." (SORGER, 2012, p.38)¹⁰

2.6 SUMÁRIO DO CAPÍTULO 2

Nas últimas décadas, a moda sofreu um progresso notável, devido a uma série de fatores, internos e externos, com esse progresso, cresce a necessidade de discutir práticas e métodos que auxiliem na exploração da sua prática. Apesar de o ser humano se adornar ou vestir de alguma forma, desde que há conhecimento, é apenas no século XIX que se começa a discutir a importância sociocultural da moda. Só com a revolução industrial, é que se começam a pensar a moda como uma disciplina, onde se elaboram textos teóricos e

⁸ Jonathan Kyle Farmer, professor na Parsons the New School for Design, entrevista em (DIEFFENBACHER, 2013, p.74/75)

⁹ Professor na Parsons the New School for Design, entrevista em (DIEFFENBACHER, 2013, p.76/77)

¹⁰ TL: "A identidade ou estilo de um designer vem com o tempo, mas as roupas por si precisam de uma identidade, ou de formar parte de uma visão, de modo a permanecerem na competição. Por exemplo, enquanto a identidade da Chanel é de longo alcance e permanece por várias estações, a identidade de uma coleção de roupas pode ser o uso de silhueta, proporção e linha, detalhes ou tecido para uma só estação."

estudos académicos sobre o tema. E apenas no século XX, a moda adquire um carácter empírico, onde a pesquisa se conduz pela experiência.

Começa-se a estudar a criatividade nos anos 50, de forma a procurar entender a criação de processos. Depois de uma revisão da literatura, é possível concluir que existe escassez quando se trata de abordagens não convencionais aos processos criativos em design de moda, especificamente. O design é resultado do desenrolar de um processo criativo, processo esse que depende do seu desenvolvimento, decisões e circunstâncias. Os processos são semelhantes a todos os designers, passam inevitavelmente por passos idênticos.

A sociedade contemporânea está mais exposta à imagem do que qualquer outra. As imagens são conduzidas até à mente pelo corpo (físico) através dos sentidos. Especificando a imagem mental, a imagem produzida pela mente, que nos faz aceder à memória e à imaginação, esta pode ter características como som, cor, aroma, etc. Contribuiu maioritariamente para este estudo, Damásio, que constrói a imagem através de mapas neurais, e que contém relações entre objetos exteriores com o corpo e que consideram que a mente é construída por um fluxo de imagens.

Relativamente à identidade em design, constatou-se que a grande maioria das abordagens existentes são relativas ao ponto de vista do utilizador e não do designer. A moda tem na sua índole uma estreita relação com o utilizador, mas faz parte do universo de quem a pensa e desenha, o processo é um conjunto de condições e reflete o contexto em que o designer está inserido. A identidade, adquire-se com o tempo, é necessário uma grande reflexão e autoconhecimento, por essa razão, é o aspeto mais importante para o designer, pois reflete-o.

3 ARGUMENTO

Neste projeto pretende-se explorar competências adquiridas para chegar a novas metas. Ao longo deste processo serão abordados vários temas e analisadas diferentes metodologias, no sentido de satisfazer a vontade de chegar a algo diferente do conhecido.

4 CASOS DE ESTUDO

Com vista a fortalecer estratégias para o desenvolvimento do processo criativo, a investigadora sentiu necessidade de procurar experimentações não ortodoxas e pessoais de alguns designers de moda contemporâneos, e com os quais se identificava de alguma forma.

Os dois casos de estudo que se seguem facilitaram a percepção de formas de trabalho e reflexões sobre a obra. Numa primeira etapa, analisou-se o trabalho de Yohji Yamamoto, de forma a conhecer o ambiente em que se insere e, naturalmente o seu processo de trabalho para este caso, foram analisados dois documentários que retratam épocas diferentes da vida do designer, os próprios documentários, por serem produzidos por diferentes realizadores mostram, naturalmente, diferentes particularidades, tais como, a idade de Yamamoto, o primeiro documentário data de 1989 e o segundo de 2015, o que naturalmente muda de alguma forma a forma de pensar, ver o mundo e evidentemente o design.

A segunda etapa, foca a obra de Ann Demeulemeester, que, foi importante por várias razões, por ter uma visão tão diferente de Yamamoto, começando por um ser japonês e a outra europeia, o que muda completamente os universos e culturas, e em segundo pelas influências e pela forma de pensar, e principalmente pelo longo processo de reflexão que exerce sobre os projetos, assim como em relação aos resultados obtidos.

Procuraram analisar-se todos os dados, obtidos a partir de várias fontes, para a sua validação, por forma a estabelecer algumas constantes em processos tão diversos.

4.1 YOHJI YAMAMOTO

Nasce a 1943, em Tóquio. Em 1966, forma-se em direito. Abandona a profissão, devido à vontade de ajudar a mãe, costureira com uma loja em Kabukicho, e ingressa no Bunka Fashion College. Depois de formado, recebe um prêmio e vai para Paris durante um ano. Mas é quando volta ao Japão que descobre o seu lugar como *designer*. Em 1977 apresenta a sua primeira coleção em Tóquio. Nos anos 80 volta a Paris onde abre a sua primeira loja, em 1981 apresenta, também em Paris a sua primeira coleção, contrastante com as tendências desse ano. Registam-se parcerias com várias marcas. E em 2002 apresenta a sua colaboração com a Adidas, a Y-3, da qual é diretor criativo. Trabalha como figurinista com vários artistas como, Ryuichi Sakamoto, Takeshi Kitano, entre outros.

A primeira análise feita ao trabalho de Yamamoto é feita a partir do documentário Notebook on Cities and Clothes e 1989, de Wim Wenders, que entrevista e filma Yamamoto enquanto prepara a sua coleção, Wenders interpreta Yohji, e reflete sobre o seu trabalho e questões de identidade, a natureza das cidades e o papel do cinema na vida moderna.

A segunda análise aqui apresentada foca-se no documentário Yohji Yamamoto – The Dressmaker. No site do Milano Design Film Festival, este documentário é descrito como um retrato íntimo de Yohji Yamamoto. Foca nos valores que ele e as suas peças representam. O filme aborda o seu processo artístico e criativo, e contrasta-o com a forma como ele vê a moda.

Para este caso de estudo, a intenção foi mais a de recolher informação, e tentar espelhar o pensamento e a ideologia do designer, do que propriamente esquematizar o seu processo de trabalho, visto que o seu trabalho é muito abrangente, por consequência todo o processo e logística mudam com o passar do tempo.



Figura 2 Yohji Yamamoto no seu atelier, durante as filmagens de Notebook on Cities and Clothes de 1989. Fotografia de WENDERS (1989)

4.1.1 Notebook on Cities and Clothes

*"Start from the very beginning. Clothing is always to think about people. I'm always thinking about peoples to talk with... to meet with. So, this is my basic interest. What are they thinking? What are they doing? How are you living your life? Then I can approach... making clothes. To you. To them. So, uhh... for the moment I feel that fashion, on clothing is, to me it's... maybe working or having the same philosophy for fifteen years, already. So, I think I've done it. Or think I've already sung my song."*¹¹ (YAMAMOTO, 1989)

¹¹ TL: "Começando do princípio. Roupas é sempre pensar nas pessoas. Estou sempre a pensar sobre pessoas com quem falar... para conhecer. Então, esse é o meu interesse básico. Em quê que eles pensam? O que que fazem? Como é que vivem a sua vida? Então eu posso aproximar-me ... fazendo roupas. Para ti. Para eles. Então, nesse momento, sinto que a moda, na roupa, é para mim ... talvez trabalhe ou tenha a mesma filosofia há quinze anos. Então, acho que já fiz. Ou pense que já cantei minha música."

Ao longo deste documentário Yamamoto vai desvendando o seu processo de trabalho, as suas inspirações, as suas reflexões. Este documentário é gravado no decorrer da preparação da coleção Outono/Inverno 1989. Na Figura 2, Wenders fotografa Yamamoto a observar os protótipos já confeccionados.

"Yohji was inspired by the photographs of another time and by the work clothes of an era where people lived by a different rhythm and when work had a different sense of dignity. So, it seemed to me that Yohji expressed himself in two languages simultaneously. He played two instruments at the same time. The fluid and the solid. The fleeting and the permanent. The fugitive and the stable." WENDERS (1989)¹²

Wenders relata que o atelier está cheio de fotografias e imagens, nas paredes e na sua mesa de trabalho e que as estantes estão cheias de livros de fotografias, onde se encontra o livro *People of the 20th Century* de August Sander de onde parte a coleção. Yamamoto relata que o que o fascina sobre o livro são as caras das pessoas e como se encaixam perfeitamente nas roupas que vestem e nas profissões que têm. Conta também, que quando começa a coleção, pensa primeiro na imagem das pessoas. O trabalho, fisicamente, começa com a escolha do material, o tecido, que pelo toque e o manuseamento, leva à forma.

"(...) maybe forms require the certain material, while certain material requires the real form for them. I don't know which is first and which is next. But maybe for me, the touch comes first and after that I work with the material. Gradually I start to imagine the shape on it - by it (...)"
YAMAMOTO (1989)¹³

¹² TL: "Yohji, foi inspirado por fotografos de outros tempos e por roupas de trabalho de uma era onde as pessoas viviam num ritmo diferente e trabalhavam com outro sentido de dignidade. Então, pareceu-me que Yohji se expressava em duas línguas em simultâneo. Tocava dois instrumentos ao mesmo tempo. O fluido e o sólido. O passageiro e o permanente. O fugitivo e o estável."

¹³ TL: "(...) talvez a formas requeiram um certo material, enquanto um certo material requer a verdadeira forma para ele. Eu não sei qual é o primeiro e qual é o seguinte. Mas talvez para mim, o toque venha primeiro e depois eu trabalhe com o material. Gradualmente começo a imaginar a forma nisto, por isto (...)"

A forma e o material, são como em todos os outros ofícios, um dilema, são precisas pausa e reflexões para se chegar a um resultado final, depois disso há uma nova pausa, para olhar. Em relação à cor, mais precisamente o uso intensivo do preto, Yamamoto explica que simplesmente usa preto, por dar importância à forma e não à cor, não precisa de cor, apenas de textura, as cores trazem conotações que podem ou não interessar. Por essa razão a coleção é majoritariamente composta por tecidos pretos, e apontamentos de branco e vermelho.

Em alguns dos detalhes, como golas, mangas e bainhas, Yohji apropria-se das peças de roupa vestidas pelos homens das fotografias. Podemos ver no filme também Yamamoto a retificar as peças diretamente no corpo das modelos.



Figura 3 Yohji Yamamoto e a equipa, durante as filmagens Yohji Yamamoto – The Dressmaker (imagem do filme de Ngo The Chau)

4.1.2 Yohji Yamamoto – The Dressmaker

Ao longo dos 69 minutos do filme de Ngo The Chau (2015), podemos perceber valores da marca como a importância da qualidade, tanto no interior como no exterior, e a durabilidade das peças “a roupa que fazemos provavelmente vai viver mais do que nós”¹⁴.

Yohji conta que existe uma dúvida e um equilíbrio constante na sua cabeça: deverá surpreender as pessoas? ou deverá deixar os clientes satisfeitos?

“a criação é trabalho para toda a vida. A criação é a forma como vivemos (...) tudo está intimamente ligado à criação, à criatividade. Não podemos separar a vida de criação. É impossível.”¹⁵

Yamamoto tem o seu atelier principal onde trabalha com maior facilidade. Na Figura 3 podemos observar Yamamoto e a sua equipa a observar as peças de

¹⁴ Kubo Tadashi, assistente principal de Yohji Yamamoto, tradução de Susana Gaspar para a RTP-Produção.

¹⁵ Yohji Yamamoto, tradução de Susana Gaspar para a RTP-Produção.

cima e a pensar o alinhamento da coleção Quando trabalha no seu estúdio secundário onde pinta e ouve música, mostra desenhos, esboços de mulheres vestidas, diz que são parecidos com ilustrações de moda, e que os “detesta”.

Um colaborador, fala sobre o rigor a que são submetidas as peças, e conta que quando uma peça não está perfeita, a destroem e começam de novo. Tudo isto é verificado nas sessões de provas, onde se apresentam as peças no tecido em que a peça será confeccionada, de forma a terem uma noção de caimento e movimento fiel à da peça final. Esta preocupação é uma marca na identidade de Yamamoto.

O filme mostra imagens do dia do desfile, onde se vê Yamamoto a dar os arranjos finais nas modelos, para que tudo esteja do seu agrado.

Yohji fala da dificuldade em escolher os modelos, conta que detesta audições, mas que tem de as fazer de qualquer forma, para conseguir perceber se os modelos se adequam ao que pretende, diz que tem de ser muito perspicaz para essa tarefa.

4.2 ANN DEMEULEMEESTER

Nasce na Bélgica, em 1959 e forma-se em design de moda na Real Academia de Antuérpia em 1981, incorporando o grupo dos “seis de Antuérpia”. Lança marca própria em 1985 em conjunto com o marido, Patrick Robyn, que considera ser a sua maior influência. Em 1992 lança a sua coleção feminina em Paris, em 1996, a sua primeira coleção masculina e em 2007 a sua primeira coleção de joalharia.

A sua estética caracteriza-se pela personalidade e subtileza, e é frequentemente descrita como andrógena. Tem uma relação de longa data pelo preto, é influenciada em grande parte por Patti Smith. Tornou-se uma figura fulcral na época da desconstrução da moda. As suas peças caracterizam-se pela qualidade, recorrendo a matérias primas como lã, couro e flanela, e pela mistura de rebeldia expressiva com sensualidade e elegância. Descreve o seu trabalho como uma pesquisa interminável. ANDERSON (2013)

Desde 2014 que a direção criativa da sua marca está entregue ao designer francês Sebastien Meunier.



Figura 4 Retrato de Ann Demeulemeester, fotografia de Paul Wetherell, publicado em Abril de 2002 na revista Dazed and Confused.

4.2.1 Entrevista Index Magazine, por Jeff Rian, 2005

Nesta entrevista, Ann Demeulemeester é questionada sobre as suas influências enquanto estudante, ao que responde que foi influenciada por Mugler, Montana e Versace, e obviamente o movimento punk, que acabava de começar em Londres, o conferiu uma atitude revolucionária e carácter forte. Conta que isto não foi bem recebido pelos docentes da escola de Antuérpia, que descreve como clássicos.

Ann Demeulemeester pretende que as suas peças não sejam de todo indiferentes, quer que tenham alma própria, e que, para isso precisam de ser equilibradas, por essa razão tem uma grande atenção no desenvolvimento dos moldes, e da escolha e do tratamento do tecido.

Sobre a coleção masculina, afirma que segue as mesmas regras da coleção feminina e a mesma estética, mas que os corpos dos homens são totalmente diferentes.

Quando a questionam sobre a influência que as viagens têm sobre ela, afirma que não viaja, de todo, e pensa que o facto de ser belga fornece às suas peças um carácter despretenso e humilde, pelo facto de a cultura e o contexto onde uma pessoa estar intrínseco de uma maneira que não se controla.

Diz que não desenha roupa a pensar num tipo de pessoa em particular, que as pessoas podem misturar peças e ajustá-las às suas vidas, *"It's like creating a present for an anonymous person"*, ¹⁶diz.

Opta por não usar logótipos, por preferir pessoas a marcas, e por pensar que as roupas não podem nunca ser mais importantes do que as pessoas, têm antes de se tornar parte delas e do seu mundo.

Diz ainda que a grande maioria do seu tempo é passado a estudar, a investigar ou a trabalhar, e que por vezes sofre por se questionar demasiado. Para Ann

¹⁶ TL: "É como criar um presente para uma pessoa anónima"

Demeulemeester, desenhar uma coleção não é uma coisa simples, e já na altura não sabia quanto tempo mais iria trabalhar nesta área.

4.2.2 Entrevista Interview Magazine, por Jamie Del Moon, 2009

Na entrevista começa-se a falar sobre uns padrões que Ann Demeulemeester desenvolveu há umas estações atrás, onde usou flores que ela e o marido plantaram no seu jardim, e sobre o facto de isso ser muito pessoal. Ann diz que nessa altura estava frustrada por não encontrar tecidos com cores tão bonitas como as que existiam na natureza, então decidiu tirar fotografia e imprimir.

Passam depois ao assunto da proximidade com a música, que é prevalente nos desfiles, e Del Moon (2009), questiona-a sobre a importância da música no seu trabalho, Ann responde que é muito importante por várias razões, descreve o processo criativo como uma coisa solitária, e que procura sempre capturar algo e explicar através do trabalho. Quando se ouve ou vê algo bonito, isso depois é transmitido no trabalho.

Del Moon (2009) questiona sobre uma nova linha de roupa, onde se reintroduzem peças de coleções passadas, chamada *Collection Blanche*. Tem esse nome por ser branca e por não se identificarem datas, fez isso para as pessoas que adquiriram ou gostaram de peças de coleções anteriores poderem voltar a tê-las ao seu dispor novamente.

4.3 SUMÁRIO DO CAPÍTULO 3

A análise aos casos de estudo, foi fundamental para a conclusão do projeto aqui apresentado, com os processos de trabalho analisados, adquiriram-se conhecimentos sobre a forma como se trabalha, bem como sabedorias sobre o próprio trabalho e a forma como se vê a moda e o mundo em geral.

Relativamente ao trabalho de Yamamoto, que sempre despertou uma pessoal curiosidade, o mais importante, para além da análise ao seu processo criativo tanto numa fase mais jovem da sua carreira, como a atual, foi a sua forma de pensar, e a forma como fala sobre pausas e reflexão no próprio trabalho. O primeiro documentário, com um cariz mais cinematográfico, onde a imagem e principalmente o texto foram extremamente inspiradores e esclarecedores, foi analisado numa fase mais precoce da investigação, e tanto a estética visual e narrativa de Wim Wenders e Yamamoto, foram um importante ponto de partida para este assunto.

Quanto a o trabalho de Ann Demeulemeester, foi importante, principalmente pela sua relação com as pessoas, e pela atitude com que pensa a roupa, no trabalho tem um cariz muito pessoal, e o processo em si é muito introspetivo e passa por um questionamento constante, o que é muito interessante para esta dissertação, bem como as influências que se cruzam em certas partes, no projeto que se segue o desencadear da ideia parte de um livro da Patti Smith, que representa a grande influência de Demeulemeester, o que acresce ainda a particular empatia com o carácter de Patti Smith.

5. PROJETO

É num tipo de imagem mental não-verbal que se suporta este projeto de dissertação. Como vimos até agora, existem várias formas de começar uma coleção de roupa, as mais convencionais passam pela pesquisa, pela construção de um mapa e/ou *mood board* a partir do qual se trabalham formas, cores e texturas.

Com base na investigação realizada, e a análise de entrevistas a designers profissionais e a outros estudantes da área, pôde afirmar-se que o uso de imagens é o início para a grande maioria das coleções, tendo esta investigação optado por rejeitar esse uso. Tal decisão pode parecer naturalmente impossível, pois, como tivemos oportunidade de comprovar, as imagens são parte fulcral do corpo humano e não existem em separado.

Por esta razão preferiu-se colocar a imagem visual, fora do processo, assumindo-a como parte própria do corpo, e do dia-a-dia, com o objetivo de ter uma reflexão mais profunda sobre as imagens, visto ser a memória, a fonte de imagem utilizada, que, é por si só, um filtro que escolhe apenas imagens que, por alguma razão permaneceram. Considerou-se, que este filtro diz mais da identidade e da bagagem visual e cultural, do que imagens escolhidas baseadas em pesquisas exteriores.

5.1 INTRODUÇÃO AO PROJETO

De forma a partir da memória para o desenvolvimento desta cápsula, foram analisados vários textos literários, sem grande relação entre si, sendo importante para o efeito que contivessem descrições bastante claras em relação às roupas vestidas pelos personagens e servissem como ponto de partida para uma interpretação holística, centrada no design.

Pretendeu-se com isto que esta cápsula adquirisse um perfil o mais pessoal e identitário possível, explorando a memória através da interpretação de narrativas literárias. Este relato por mais exato que seja vai sempre dar origem a uma suposição daquilo que é a peça em questão, se, por exemplo, estiver descrito um casaco vermelho, por mais pormenorizada que seja a descrição, nunca vamos ter a ideia real do tom, do corte do casaco ou de outros pormenores desse mesmo casaco, a memória e capacidade de associação vai torná-lo num novo casaco.

É essa suposição que se quis trabalhar, a partir de uma descrição, tentar recriar exatamente a peça que é descrita, sabendo que a mesma peça seria completamente diferente da peça que o autor descreveu realmente.

A cápsula apresenta seis looks, com peças pensadas em separado, podendo formar novas combinações. Não foi pensada com base numa estação, de forma a que isso não fosse um fator de interferência no desenho das peças, nem na escolha dos materiais.

O público alvo não tem também uma definição, por se pensar que se trata de uma premissa desadequada para este caso, as peças foram pensadas para serem usadas pelo público feminino, no entanto, a simplicidade das formas, e os moldes com que se construíram as peças, permitem que estas sejam usadas pelo público masculino, expandido assim, o público alvo a todos os que tenham vontade de as usar, sendo que a idade não será um fator que neste caso afete a escolha do público alvo

5.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A primeira obra literária, que despoletou a ideia, é *Just Kids* da Patti Smith (2011), por ter fortes descrições sobre roupa. No entanto, houve a necessidade de procurar outros livros, outros referentes. Um cruzamento de diferentes atitudes que viria a ser durante o processo um dos papéis de maior preponderância para construir os *looks* que desenham esta cápsula e todas as intenções que a originam.

Após uma longa pesquisa juntaram-se outros autores, como *Até que as Pedras se Tornem Mais Leves do que a Água*, de António Lobo Antunes, os *Capitães da Areia* de Jorge Amado, *Just Kids* da Patti Smith, *As Velas Ardem até ao Fim* de Sandor Marai e *Travessia de Verão* de Truman Capote. As descrições foram misturadas, retiradas, voltadas a usar, até chegar a um resultado final. Os autores não foram escolhidos por nenhum critério específico, foi uma escolha por proximidade.

Breves Biografias dos Autores e Citações Seleccionadas:

António Lobo Antunes

Nasce em 1942 em Lisboa no seio de uma família da alta burguesia. Licenciou-se em medicina, que exerceu no Hospital Miguel Bombarda, em Lisboa. De 1971 até 1973 foi enviado para a guerra colonial em Angola, o que marcou profundamente a sua obra. Desde 1985 que se dedica à escrita em exclusivo. É um dos escritores portugueses mais lidos em todo o mundo.

Jorge Amado

Nasce em 1912 na Baía, Brasil. Foi jornalista e esteve sempre muito envolvido na política, tendo pertencido ao partido comunista. Os temas das injustiças sociais, a política, tradições e crenças são temas recorrentes nas suas obras. Viveu exilado em várias partes do mundo. Faleceu em 2001 na Baía.

Patti Smith

Nasce em 1946, em Chicago, Illinois, é escritora, artista visual e música. Fica conhecida nos anos 70 pela fusão da poesia com o *rock'and'roll*. *Horses* é considerado um dos maiores álbuns de sempre. Vive atualmente em Nova Iorque.

Truman Capote

Escritor norte americano, nascido em Nova Orleães em 1924. Dedicou-se à literatura em 1948, depois de ter trabalhado como bailarino, leitor de guiões e empregado de escritório. Morre relativamente novo em 1984.

Look A

A.1 - "(...)Vestido com um grande casacão de cabedal cor de sangue, parecia simultaneamente elegante e perdido." SMITH (2011, P.94)

A.2 - "(...) a camisa estava rasgada de cima a baixo (...)" (AMADO, 2009, P.186)

A.3 - "(...) um par de calças que vestia aos domingos, junto com uma camisa de cor indefinida." (AMADO, 2009, P.35)

Look B

B.1 / B.2 - "(...) como o vestido dificultava os movimentos e como ela queria ser totalmente um dos capitães da areia, o trocou por umas calças (...) também estavam grandes para ela, teve de as cortar nas perdas para que dessem. Amarrou um cordão seguindo o exemplo de todos, o vestido servia de blusa." (AMADO, 2009, P.195)

Look C

C.1 - "(...) era já um desfiado vestido vitoriano para a hora do chá (...)" (SMITH, 2011, P.85)

Look D

D.1 - "(...)Todos a sacudirem-se atrás do piloto de macaco azul, com o mecânico ao lado." (ANTUNES, 2017, P.19)

Look E

E.1 / E.2 - "Normalmente estava vestido com esse fato, um fato azul(...)" (CAPOTE, 2009, P.33)

Look F

F.1 - "Estava calor na cidade, mas eu continuava com a minha gabardina vestida." (SMITH, 2011, P.50)

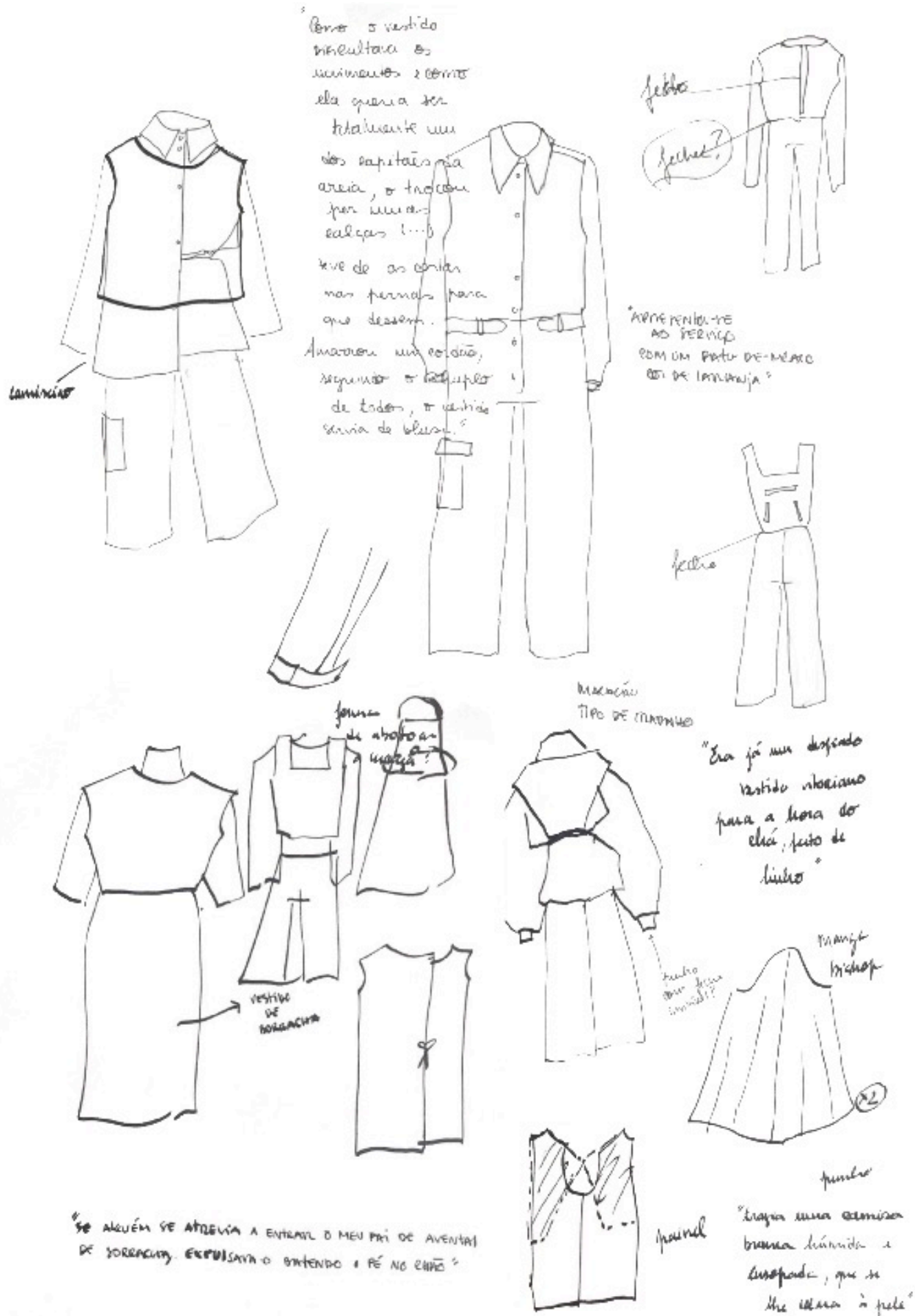


Figura 5 Partes de caderno com desenhos de exploração e anotações (autora)

"descobri-me um vestido de pano azul, um avental de azul ainda mais escuro" 5 Avó

"usando a bota de estume, os chinelos de estume e o lenço de estume"



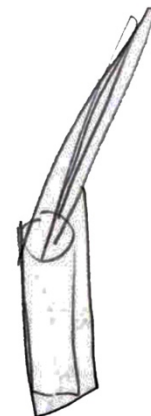
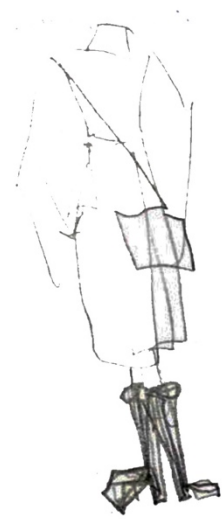
a cintura
estava
pretendida
de cima
a baixo

apesar das
bolsas
longas,
contavam-me
os botões



acessórios

- bolsas de tiracolo
simples



- botões de cores
fortes

- brus?

Figura 6 Partes de caderno com desenhos de exploração e anotações (autora)

coordenado 1

- fato azul completo

3ª de - he umas
calças de
paletó de mescla
azul

(p. 218 Capataes da
areia)

malmente estava
vestido com esse fato,
u fato azul com celeste?

(p. 33/34 Travessa de Veneia)
o capote

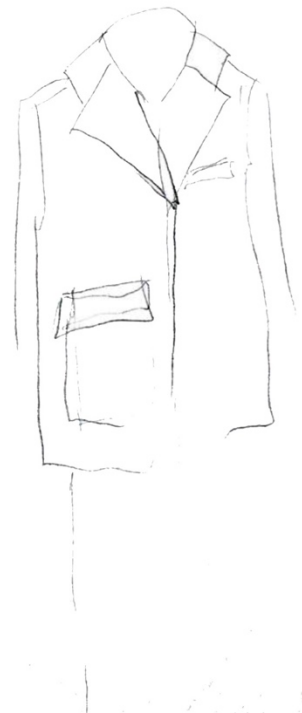


Calças de elástico

- acrescentar um pouco no cós (altura)
- perceber se as presilhas valem a pena colocar
- ver o comprimento das calças
- subir 1,5 cm nas costas do malote
- alargar um pouco a bainha na presilha como na página de lado →



Meio "príncipe"
muito com ombros estruturados



coordenado 2

Sm-forma casaco

1,20 m - calça

1,30 m - casaca

lojas para comprar tecidos:

NORTE:

- Rio Pálio (entfer) - Porto
R26 053 906
Avenida da Beira-Mar, 1092
- Fabrics 4 fashion - Loures
255 980 902
Monte do Calvário, industrial
- Mike tecidos - BRAGA/FAMALICÃO
Braga - 253 782 650
Rua D. Afonso Henriques, n.º 126
Famalicão - 915 249 888
Avenida 3 de julho n.º 2

fecho do
19:00h

LISBOA: BISPOS - Rua Luís de Camões, n.º 1, paragem
9.00h às 13.00h e das 15h às 18h
FEINA DOS TECIDOS
FRANCO
CAMPO DE ARIQUE

Figura 7 Partes de caderno com desenhos de exploração e anotações (autora)



As frases apresentadas anteriormente foram uma pequena seleção de uma longa busca. Entre os autores que acabaram por se descartar estavam:

Sandor Marai, *As Velas Ardem Até ao Fim*, 2001

"Puxou para trás o seu chapéu de palha, cuja aba larga lhe ensombrava inteiramente o rosto encarnado." (MARAI, 2001, p.7)

"O pescoço avermelhado intumescceu por cima da gola do casaco amarelo como o milho." (MARAI, 2001, p.8)

"Nini vestia roupa azul escura, sempre a mesma, saia de pano azul escuro e blusa da mesma cor. Como se não tivesse mandado fazer roupa durante setenta e cinco anos." (MARAI, 2001, p.12)

"Vestia-se também de preto, usava roupas sérias, mas muito finas." (MARAI, 2001, p.51)

Nick Cave, *The Sick Bag Song*, 2016

"The girl in the stars-and-stripes mini skirt leans out." (CAVE, 2016, p.11)

"I kneel down and wrap the dragon in the jacket of my suit," (CAVE, 2016, p.41)

"Memory is imagined; is not real." (CAVE, 2016, p.41)

"She is dressed in a white mini-skirt with a red maple-leaf design printed on it." (CAVE, 2016, p.46)

"Her skirt that now flaps like a flag in the wind." (CAVE, 2016, p.101)

Georges Perec, *Um Homem que Dorme*, 1991

"Estás sentado, de tronco nu, só com as calças do pijama," (PEREC, 1991, p.15)

"mulheres idosas carregadas com sacos de rede," (PEREC, 1991, p.42/43)

"das calças que lhe sobem até ao esterno, da gravata de parnasiano para escola primária," (PEREC, 1991, p.55)

"os monstros de bigode, de colete, de suspensórios." (PEREC, 1991, p.82)

Carmen Posadas, O Bom Servidor, 2003

“Ro usava calças pretas com camisa conzenta, Kar exhibia calças cinzentas e uma camisa que, numa reencarnação anterior também devia ter sido cor de abrunho...”
“as duas bebiam água de umas garrafinhas de plástico que guardavam nos bolsos das calças e que desembainhavam com uma frequência quase *junkie*.” (POSADAS, 32003, p.46)

Charles Bukowski, Correios, 2017

“A Fay continuava a vestir-se de preto para protestar contra a guerra... usava crachás de protesto na sua camisola preta.” (BUKOWSKI, 2017, p.175)

Para além destes autores que não se chegaram a usar para o projeto, houve ainda algumas frases que se chegaram a desenhar, mas acabaram por não ser usadas no final, tais como:

“dão-lhe umas calças de paletó de mescla azul” (AMADO, 2009, p.218)

“(...) a camisa estava rasgada de cima a baixo.” (AMADO, 2009, p.186)

“Deram-lhe um vestido de pano azul, um avental de azul ainda mais escuro” (AMADO, 2009, p.223)

“Sob um casaco de cabedal vestira uma camisa branca lavada...” (CAPOTE, 2009, p.36)

“(...) apesar da blusa larga contava-lhe as costelas” (ANTUNES, 2017, p. 226)

“(...) se alguém se atrevia a entrar o meu pai, de avental de borracha, expulsava-o batendo o pé no chão.” (ANTUNES, 2017, p. 223)

“Fora a minha mãe que ma oferecera, uma farda branca com calçado branco,” (SMITH, 2011, p.50)

"Trazia uma camisa branca, húmida e ensopada, que lhe colara à pele." (SMITH, 2011, p.66)

"Apresentou-se ao serviço com um fato-de-macaco cor de laranja." (SMITH, 2011, p.77)



As frases foram selecionadas, pelas imagens que provocaram, o que significa, que, não têm necessariamente de corresponder à descrição, a ideia inicial foi usar apenas uma descrição para cada peça, mas com o desenrolar do trabalho foram-lhe adicionadas frases, por se achar que enriqueceria o resultado final da peça.

Fizeram-se inúmeras experiências com as frases, mesmo antes de passar a desenho, e muitas delas ficaram pelo caminho. O cruzamento de diferentes universos e épocas desde Nova Iorque nos anos 70, à Bahia dos anos 30, fez com que se criasse uma visão pessoal das roupas descritas, onde pouco ou nada sobraria das peças em que os respetivos autores pensavam quando escreviam.

No que diz respeito ao design das próprias peças procuraram-se restringir as formas e silhuetas minimais – explorando de forma básica o binómio forma/função – tendo centrado os esforços no sentido de traduzir as palavras em imagens. Foi, no entanto, procurada uma certa harmonia cromática.

O processo de modelagem foi demorado e cuidado, a grande maioria dos moldes foram feitos de raiz, propositadamente para as peças desenhadas em primeiro lugar, também aquelas com mais impacto, de forma a que estas adquirissem o carácter imaginado. Também se usaram partes de moldes feitos em ocasiões anteriores, para que houvesse alguma coerência com projetos realizados anteriormente. Para uma maior harmonia entre peças e looks, foram adaptados alguns desses primeiros moldes a outras peças, como mangas, golas, etc.

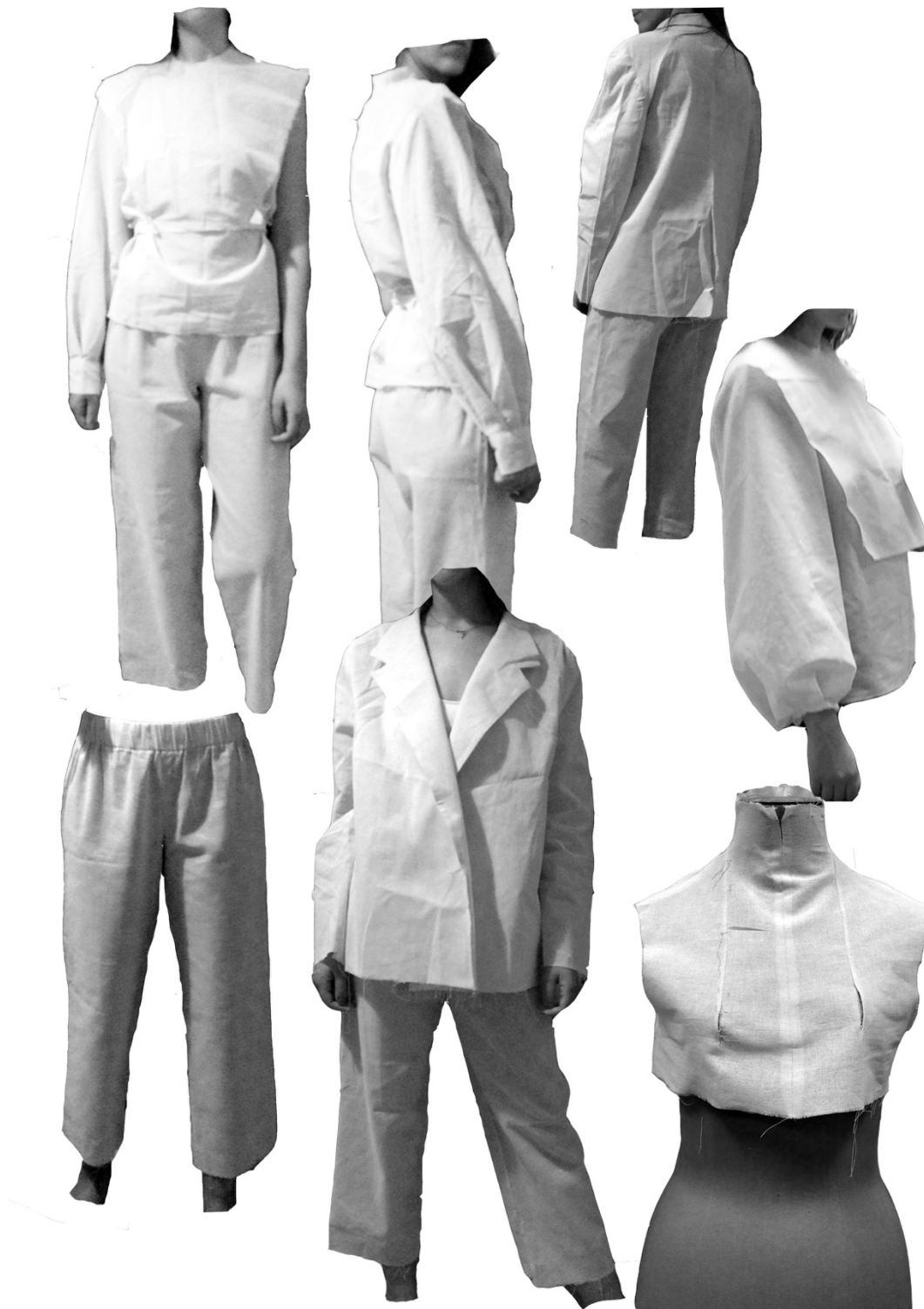


Figura 8 Imagens do processo de prototipagem

Na figura podemos observar uma parte do processo de prototipagem, principalmente dos looks C, onde podemos ver a construção da gola e da parte superior da peça, que inicialmente seria uma blusa e E, em que o blazer deu depois origem ao sobretudo A1.

Ao contrário do que foi feito ao longo do percurso académico, onde o mais frequente foi desenhar um look inteiro e depois as peças, ou seja, partindo do todo para o individual, aqui opta-se por fazer exatamente o contrário e partir do individual para o todo, simplesmente pela experimentação. Ao fazer isto, está-se automaticamente a tornar as peças independentes umas das outras, o que neste caso faz sentido, por todas terem origens bastante diferentes.

Passou-se da modelagem à confeção, o processo foi moroso, pois existiam dificuldades técnicas ao nível da confeção, que foram superadas peça a peça. Algumas das peças foram confeccionadas por uma costureira, pela escassez de tempo, o que se revelou um desafio e já por si, uma aprendizagem, por não se ter nunca trabalhado com alguém completamente exterior ao projeto.

À costureira foram entregues os moldes, fichas técnicas e desenhos das peças, a comunicação não foi fácil pois a senhora não estava habituada a este tipo de linguagem, houve cedências de ambas as partes para que as peças fossem finalizadas. As peças foram confeccionadas de uma forma diferente do aprendido na faculdade, e o resultado final foi numa das peças, realmente diferente do que era esperado.

Posto isto, o facto de as peças terem sido confeccionadas por alguém exterior, evidenciou a importância de uma boa comunicação, da prototipagem, do conhecimento do cair dos materiais, e mais do que tudo, da importância de confiar no trabalho de outras pessoas, para que o resultado seja o mais próximo possível do idealizado.

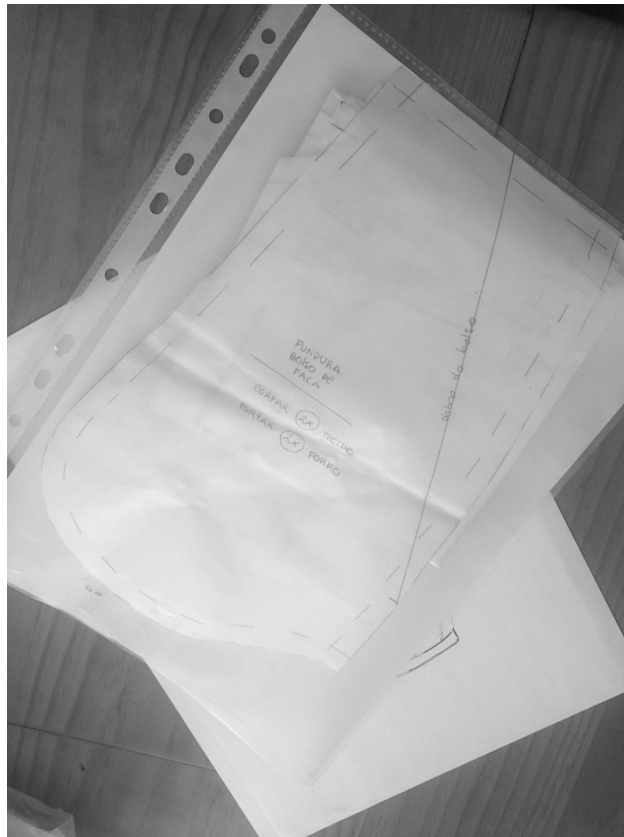
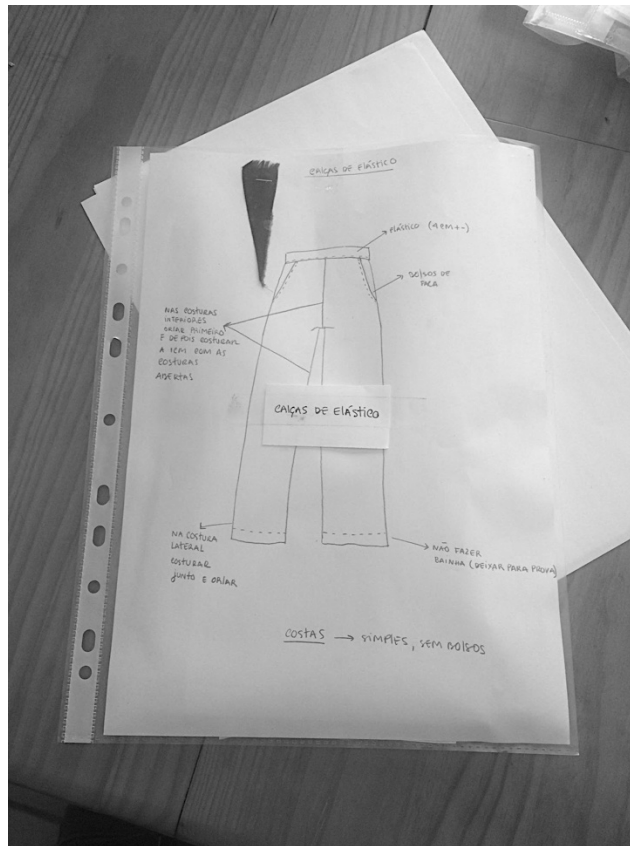


Figura 9 Pasta com o desenho, explicação e moldes das peças que foram entregues à costureira junto com o tecido

Look A

Peça A.1 – Sobretudo

“VESTIDO COM UM GRANDE **CASACÃO DE CABEDAL COR DE SANGUE, ATADO NA CINTURA**, PARECIA SIMULTANEAMENTE ELEGANTE E PERDIDO.” (SMITH, 2011, P.94)

“OUTROS TINHAM **PALETÓS** FURTADOS OU APANHADOS EM LATA DO LIXO, **PALETÓS QUE USAVAM COMO SOBRETUDO**”. (AMADO, 2009, P.102)

Esta peça foi a primeira a ser desenhada e confeccionada, foi uma peça que não gerou dúvidas em relação ao pretendido. Um casaco grande no seu todo, comprido e largo. Foi usado um molde masculino para o corte corresponder ao idealizado. Como na segunda frase é descrito um “paletó”, ou seja, um blazer, há uma mistura com o molde do blazer do coordenado 5, que se alargou e aumentou em comprimento para dar a ideia que a segunda descrição transporta. Na primeira frase, extraímos a cor, o material e a ideia de *oversize*, já na segunda, o blazer, sobretudo.



A - Sobretudo
Referência: A.1

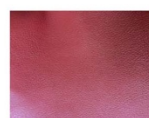
MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas á cor base
Forro

DESCRIÇÃO

Sobretudo abaixo do joelho
Manga de duas folhas
Cinto e presilhas do mesmo material
Pespontos visíveis
Gola de blazer
Forro no interior

AMOSTRAS



Ref. 001
PANTONE 499 CP



Ref. B01
PANTONE P
Process Black C

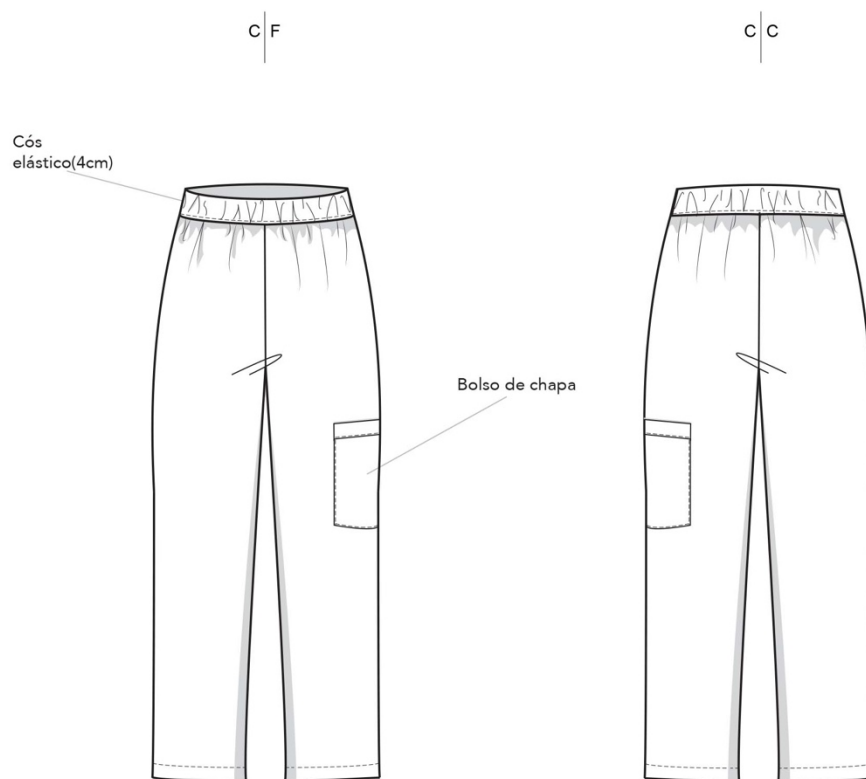
Figura 10 Ficha Técnica Peça A.1

Look A

Peça A.2 – Calças

"UM PAR DE CALÇAS QUE VESTIA AOS DOMINGOS JUNTO COM UMA CAMISA DE COR INDEFINIDA" (AMADO, 2009, P.35)

Um par de calças, com cós elástico, tecido de algodão fino, e um corte simples que lhe atribui um aspeto cuidado. O destaque neste coordenado vai para o sobretudo, ficando esta peça num segundo plano, contudo, era requerido que as calças tivessem algo que as enfatizasse, para esse efeito optou-se por um padrão que destaca as calças por baixo do sobretudo.



A - Calças
Referência: A.2

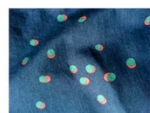
MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas à cor base
Elástico de 4cm

DESCRIÇÃO

Calças de corte direito
Bainha visível
Bolso de chapa lateral

AMOSTRAS



Ref. A02
PANTONE Black 6 UP (fundo)
PANTONE P 138-14C (verde)
PANTONE P53-7C (vermelho)

Figura 11 Ficha Técnica Peça A.2



Figura 12 Fotografia look A



Figura 13 Fotografia look A



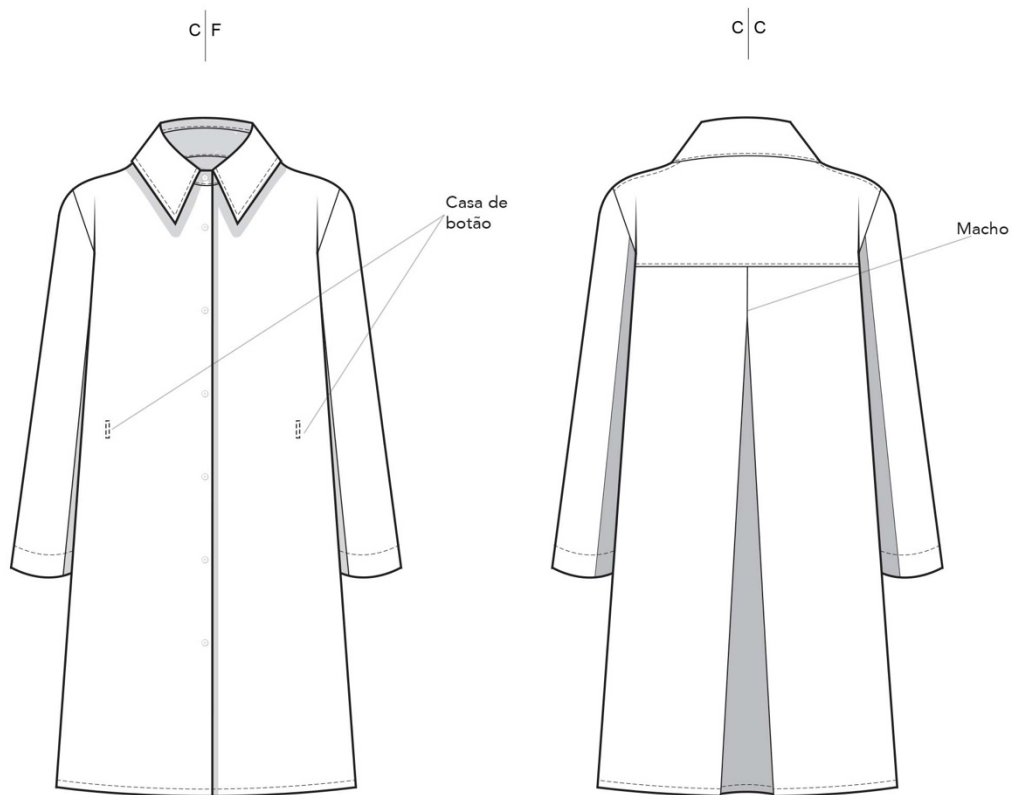
Figura 14 Fotografia look A

Look B
Peça B.1 E B.2

“COMO O **VESTIDO** DIFICULTAVA OS MOVIMENTOS E COMO ELA QUERIA SER TOTALMENTE UM DOS CAPITÃES DA AREIA, O TROCOU POR UMAS **CALÇAS** (...) TAMBÉM ESTAVAM **GRANDES PARA ELA**, TEVE DE AS CORTAR NAS PERNAS PARA QUE DESSEM. **AMARROU UM CORDÃO** SEGUINDO O EXEMPLO DE TODOS, O **VESTIDO SERVIA DE BLUSA.**” (AMADO, 2009, p.195)

Neste caso utilizou-se uma descrição para duas peças distintas do mesmo coordenado. Pelo contexto em que a descrição está inserida, o vestido descrito, foi imediatamente pensado como sendo um camiseiro grande, usou-se por isso um molde de base masculina para dar a dimensão requerida pela descrição, optou-se por uma camisa simples, sem punho, apenas com bainha na manga, com um macho grande nas costas e com uma casa que lhe permite passar um cordão para apertar o camiseiro de forma a que seja possível tornar a peça numa camisa, em vez de um vestido.

Nas calças optou-se por simplificar, e dar ênfase à parte superior do coordenado, talvez por isso faça mais sentido, “retirar” todo o coordenado da mesma citação, para poder misturar componentes da frase. As calças têm um corte simples, idêntico às do primeiro coordenado, com um tecido de padrão geométrico.



FICHA TÉCNICA

- Camiseiro
Referência: B.1

MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas á cor base
Punhos e gola

DESCRIÇÃO

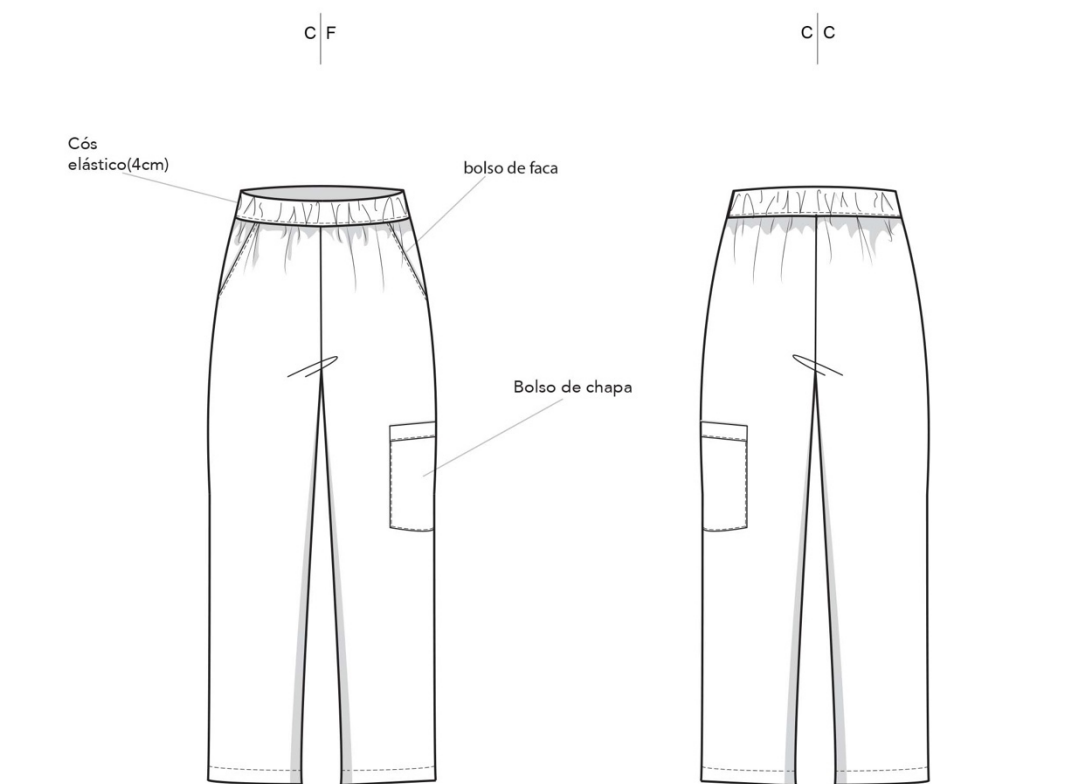
Manga de duas folhas,
Carcela presa com casa e botão.
Corte evasé.
Macho acentuado na centro costas.
Punhos simples com bainha.

AMOSTRAS



Ref. A06
PANTONE P115-10C

Figura 15 Ficha Técnica Peça B.1



- Calças
Referência: B.2

MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas á cor base
Elástico de 4cm
Forro para os bolsos

DESCRIÇÃO

Calças de corte direito
Bainha visível
Bolso de chapa lateral
Bolso de faca

AMOSTRAS



Ref. A04
PANTONE P103-15C (fundo)
PANTONE 000 C (branco)
PANTONE 296C (azul escuro)



Ref. B01
PANTONE P
Process Black C

Figura 16 Ficha Técnica Peça B.2



Figura 17 Fotografia **look B**



Figura 19 Fotografia *look B*

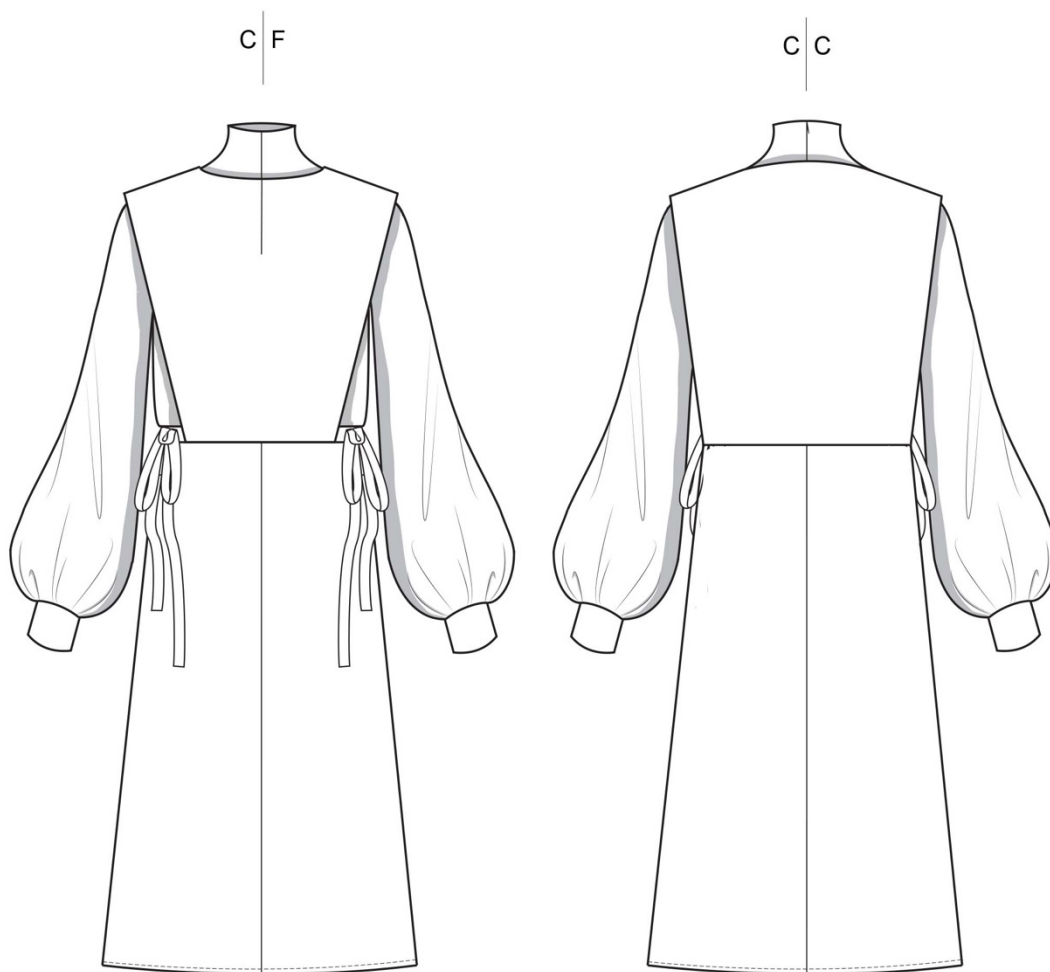
Look C

C1

“ERA JÁ UM DESFIADO **VESTIDO VITORIANO** PARA A HORA DO CHÁ.” (SMITH, 2011, P.85)

“USAVA COM FREQUÊNCIA UM **VESTIDO PRETO COMPRIDO**” (SMITH, 2011, P.127)

Esta peça, foi a primeira a ser pensada, e também a que gerou mais dúvidas. A descrição do vestido vitoriano, transportou de imediato para um painel frontal na parte superior do vestido, que cobrisse o peito e os ombros, e que apertaria a cintura do vestido. As dúvidas em relação ao desenho da peça surgiram por não se tratar de um vestido vitoriano de todo, no entanto, foi precisamente sobre isto que se falou ao longo da dissertação, o facto de não ter de ser, necessariamente um vestido vitoriano, até porque não tem em nada as rendas e os trabalhados da época vitoriana. Mas a ideia de época vitoriana está, numa ótica pessoal, no vestido, a cor que desde início, se decidiu ser preta, por estar também relacionado à ideia de vitoriano, o painel frontal, e a cintura apertada. A própria descrição, quando contextualizada, faz-nos crer que na verdade não se trata rigorosamente de um vestido vitoriano, mas sim um vestido antigo que remete para essa época. Foi intensamente questionada a permanência desta peça no projeto, por fim, acabou por ficar, de forma a compreender o erro, e perceber que as peças que por vezes se idealizam, de alguma forma acabam por não funcionar da forma pretendida, e isso é também uma parte importante do processo de auto compreensão.



- Vestido

Referência:

MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas á cor base
Entretela punhos
Fecho Invisível

DESCRIÇÃO

Manga Bishop.
Gola alta inteira.
Vestido de corte direito, com
costura central.

AMOSTRAS



Ref. A03
PANTONE P Process Black U

Figura 20 Ficha Técnica Peça C.1



Figura 21 Fotografia look C

Figura 22 Fotografia look C

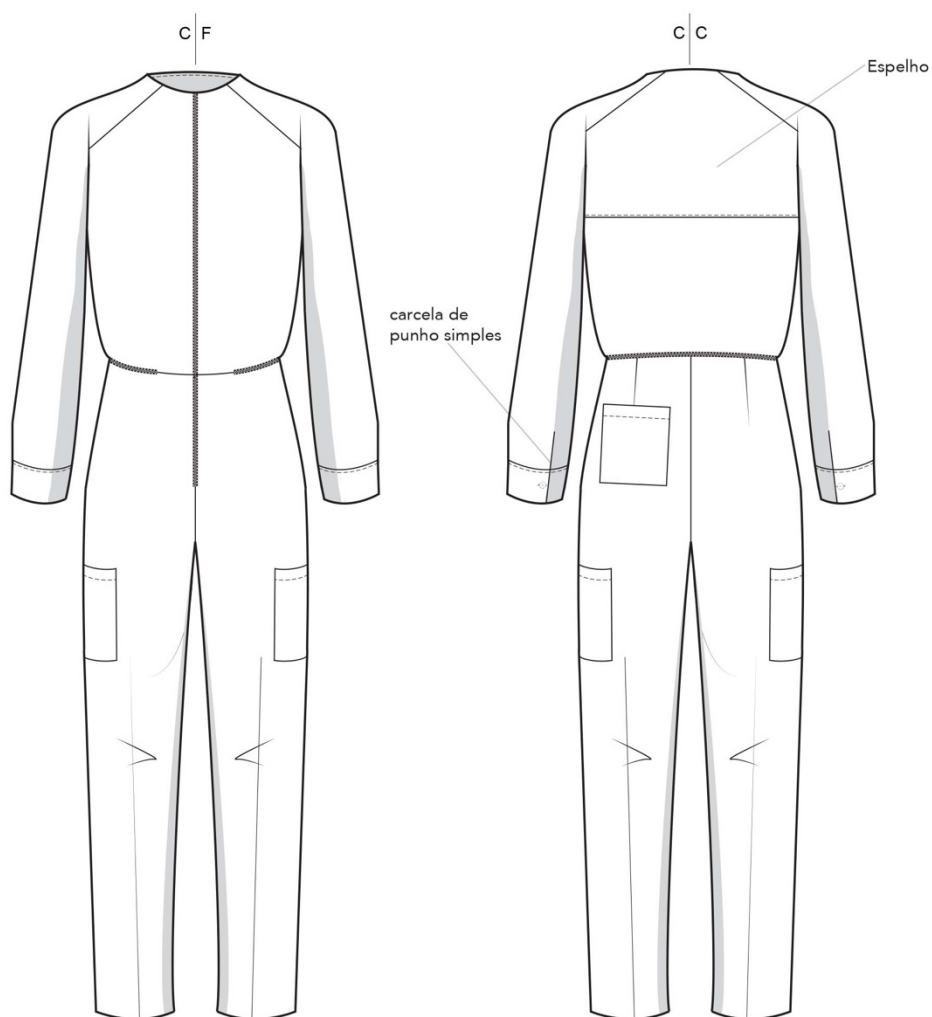


Look D

Peça D.1

"TODOS A SACUDIREM-SE ATRÁS DO PILOTO **DE MACACO AZUL**, COM O MECÂNICO AO LADO." (ANTUNES, 2017, p.19)

Para este coordenado pensou-se um macacão com um fecho visível no centro em destaque na peça. Tem mangas *raglã* compridas. A sua principal característica é a sua versatilidade, devido ao fecho na cintura que permite que tanto se use o macacão inteiro, como com a parte de cima solta em quase todas as partes. A construção desta peça foi talvez a mais morosa e a que precisou de mais tempo para pensar na sua construção, pretendia-se que a peça se dividisse em dois pela cintura, o que não foi possível pois também se queria manter os dois fechos (horizontal e vertical). Opta-se por manter os dois fechos, e desta forma a peça separa-se só até uma certa parte.



 - Macacão
Referência: D.1

MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas á cor base
Entretela para as vistas
Dois fechos visíveis de 60cm
Botões para os punhos

DESCRIÇÃO

Manga raglan.
Bolsos de chapa.
Pinças acentuadas nas costas.
Bainha invisível.

AMOSTRAS



Ref. A08
PANTONE Black 6 UP

Figura 23 Ficha Técnica Peça D.1



Figura 24 Fotografia look D



Figura 25 Fotografia look D



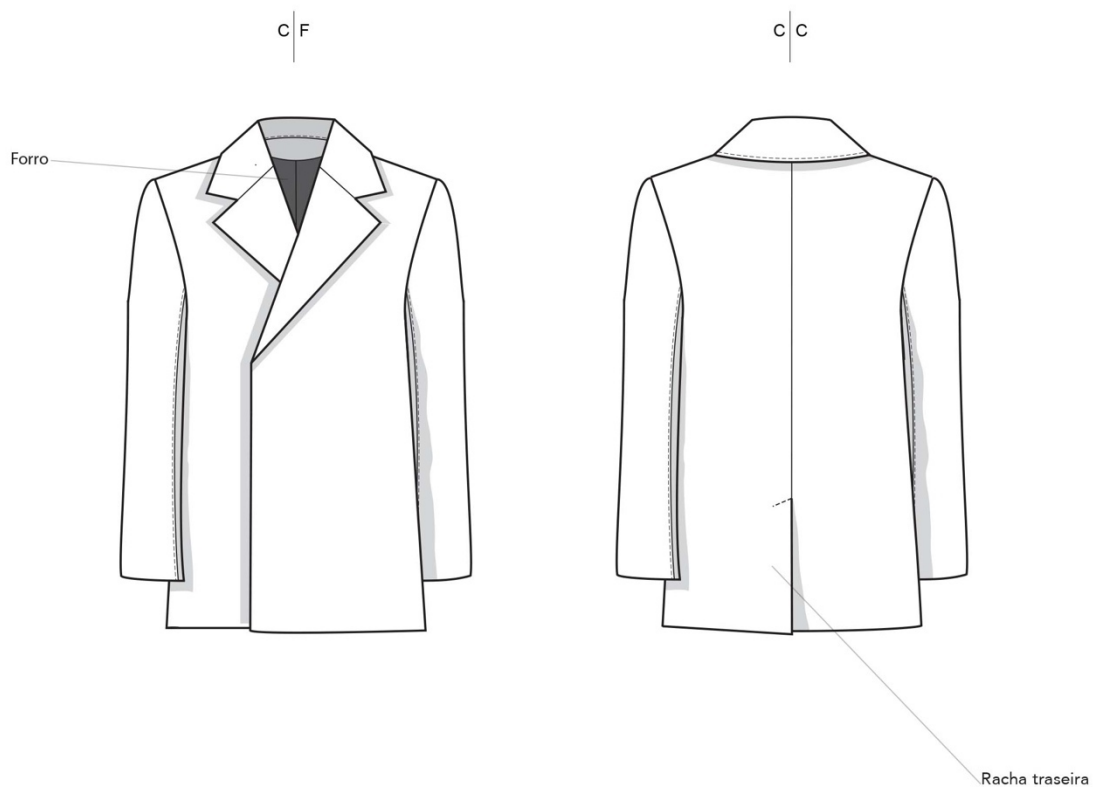
Figura 26 Fotografia look D

Look E
Peça E.1 / E.2

“NORMALMENTE ESTAVA VESTIDO COM ESSE FATO, UM FATO AZUL...”

(CAPOTE, 2009, p.33)

Apesar da descrição ser muito breve e pouco precisa no fato que descreve, foi imediata a imagem que carregou. Um fato completo, calças e casaco, corte masculino, direito. Para a cor foi desde logo certo o tipo de azul desejado, um azul claro num tom quase pastel, contrariamente aos clássicos fatos masculinos, que são usualmente escuros. O blazer tem as lapelas e os ombros largos, foi-lhe colocada uma entretela rija nas vistas para que ficasse mais estruturado. As calças são de corte clássico, largas, com pinça nas costas e prega na frente, de forma a melhorar o cair.



E - Blazer
Referência: E.1

MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas á cor base
Forro para os bolsos
Entretela para o cós
Fecho visível de 15cm

DESCRIÇÃO

Calças clássicas.
Prega frontal.
Pinças acentuadas nas costas.

AMOSTRAS

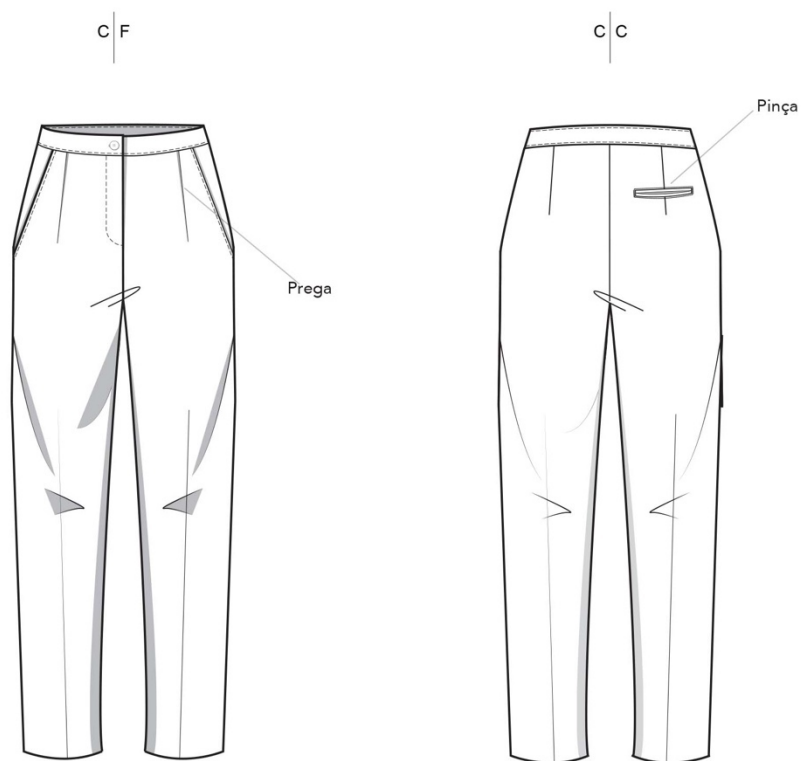


Ref. A05
PANTONE P109-10C



Ref. B01
PANTONE P
Process Black C

Figura 27 Ficha Técnica Peça E.1



 - Calças
Referência: E.2

MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas á cor base
Forro para os bolsos
Entretela para o cós
Fecho visível de 15cm

DESCRIÇÃO

Calças clássicas.
Prega frontal.
Pinças acentuadas nas costas.

AMOSTRAS



Ref. A05
PANTONE P109-10C



Ref. B01
PANTONE P
Process Black C

Figura 28 Ficha Técnica Peça E.2



Figura 29 Fotografia look E

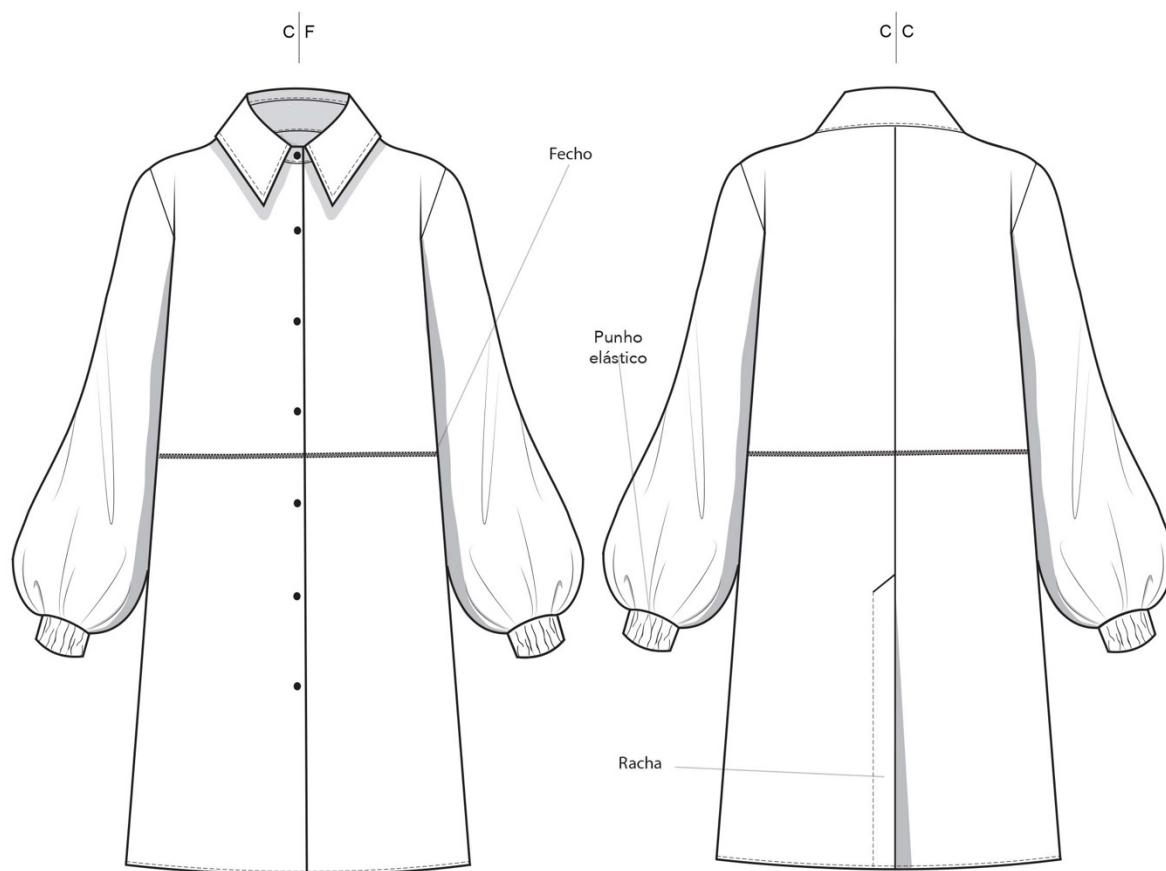


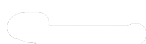
Figura 30 Fotografia look E

Look F
Peça F.1

“ESTAVA CALOR NA CIDADE, MAS EU CONTINUAVA COM A MINHA GABARDINA VESTIDA.” (SMITH, 2011, P.50)

Nesta peça optou-se por contrariar a primeira imagem sugerida pela descrição, que seria a gabardina clássica, pois teria muitas parecenças ao casaco do *look* A. Optou-se por um desenho com gola de camisa e botões, foram revisitadas as mangas *bishop* do vestido do *look* C, com os detalhes do fecho do macacão D.1. Com isto conseguiu-se criar uma maior harmonia com o resto das peças, apesar de isto não ter sido um fator determinante para o desenho.



 - Casaco Impermeável
Referência: F.1

MATERIAIS E AVIAMENTOS

Linhas à cor base
Elástico de 3cm para os punhos
Um fecho visíveis 125cm
Molas de pressão para abotoar.

DESCRIÇÃO

Manga bishop.
Bolso de peito.
Racha comprida nas costas.
Bainha visível.

AMOSTRAS



Ref. A09
PANTONE P 179-10C

Figura 31 Ficha Técnica Peça F.1



Figura 32 Fotografia look F



Figura 33 Fotografia look F

5.3 ILUSTRAÇÕES



Figura 34 Ilustrações dos looks A, B e C

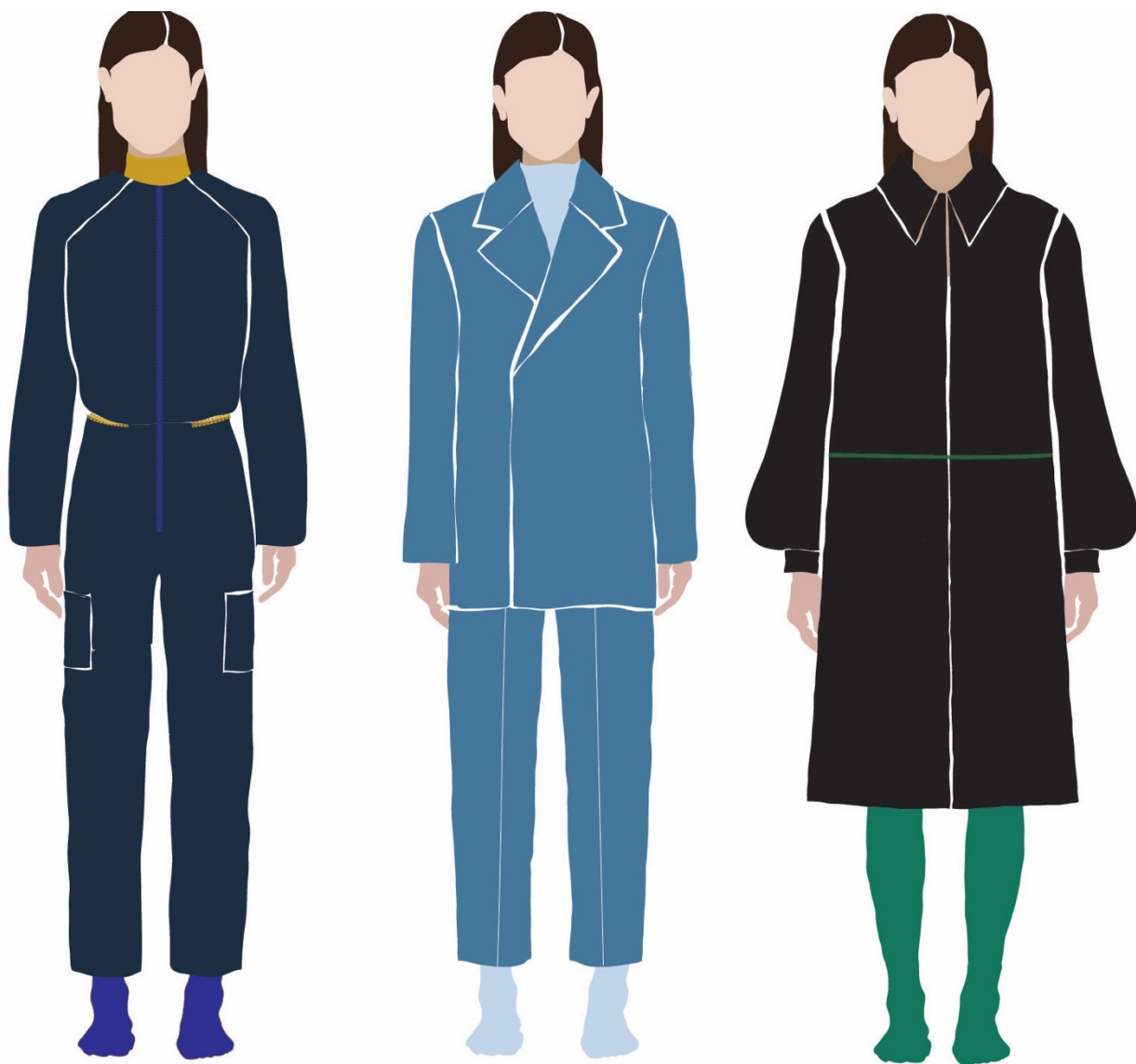


Figura 35 Ilustrações dos looks D, E e F

5.4 CARTELA DE CORES/MATERIAIS

Legenda:

A01 - Napa - 100% Poliéster PANTONE 499 CP

A02 - Tecido com padrão - 100% Algodão PANTONE BLACK 6 UP (fundo)

PANTONE P 138-14 C (verde)

PANTONE P 53-7 C (vermelho)

A03 - Tecido Preto - 100% Algodão PANTONE P Process

A04 - Azul Quadrados - 100% Algodão PANTONE P103-15 C (fundo)

PANTONE 000 C (branco)

PANTONE 296 C (azul escuro)

A05 - Sarja Azul - 93% Algodão 8% Elastano PANTONE P 109-10 C

A06 - Azul Claro - 100% Algodão PANTONE P 115-10C

A07 - Impermeável- 100% Poliéster PANTONE P Process

A08 - Sarja Azul Escura - 100% Algodão PANTONE Black 6 UP



Figura 36 Cartela de Materiais



Figura 37 combinação de looks alternativa

6 CONCLUSÕES

6.1 Considerações Finais

Desde o início da sua existência, o ser humano tem preocupações com o seu corpo, e adornar-se de alguma forma é tão natural como o corpo em si, apesar disto, só no século XIX é que a moda adquire um carácter disciplinar e começa a ser pensada e discutida, nas últimas décadas sofreu um desenvolvimento extraordinário devido a uma série de fatores socioculturais.

O design é fruto do desenrolar de um processo, os passos que constituem um processo de design de moda são no geral semelhantes, no sentido em que é inevitável que passem por um conjunto de etapas que têm como resultado final a produção de peças de roupa. A forma como cada designer decide o rumo do seu processo é pessoal, e pode ou não variar de coleção para coleção.

Esta investigação partiu de o entender de um défice pessoal em relação ao autoconhecimento da forma de trabalhar, o que conduzia frequentemente a um descontentamento e dúvidas sobre a prática, e teve por isso necessidade de abordar temas de processos e metodologias alternativas. A escassez de bibliografia relevante em relação às metodologias alternativas é por si só sinal da pertinência deste assunto, mas foi, no entanto, suficiente para perceber que não existem metodologias corretas ou incorretas e que o importante no processo é autoconhecimento e exploração.

O tema da imagem está intrínseco na sociedade contemporânea, contaminada por imagens visuais, e principalmente em práticas como o design, que não existe sem associação à representação. O corpo é o condutor da imagem até ao cérebro e a imagem mental, permite-nos aceder à memória e à imaginação.

Os estudos mais frequentes sobre identidade em design abordam maioritariamente a ótica do utilizador, pela forte ligação entre ambos (roupa l

utilizador), e seria por isso benéfico que existissem mais estudos sobre o tema, numa perspetiva mais voltada para o designer. A identidade adquire-se com tempo e experiência e reflete o âmbito em que o designer está inserido.

No desenrolar do projeto foi possível pôr em prática e validar a teoria estudada, tendo sido um processo longo e ponderado, cuja importância se centra mais no seu percurso do que no resultado final.

Ao usar a memória como ponto de partida para o desenho das peças, foi encontrada mais uma dificuldade, a mutação da imagem que cada frase carrega a cada leitura, o que fez que até cada peça estar finalizada houvesse e sempre alterações e que fosse constantemente questionada, o que foi, sem dúvida a maior vantagem deste projeto, o questionamento constante, e o desafio de não encontrar fraqueza alguma, mas sim um benefício, no questionamento constante a que o trabalho é sujeito.

Esta investigação serviu para contestar e desmistificar, diminuir dúvidas e receios sobre a prática, tendo em vista a otimização no design. No fim, este percurso foi fundamental para entender o processo como algo intuitivo e pessoal, sem uma ordem obrigatória, o que beneficiará certamente a atividade futura.

6.2 Fatores Críticos de Sucesso

A dedicação a este tema levou por vezes a uma abstração do trabalho o que foi contornado com esforço e com organização. A aquisição de capacidade de síntese foi uma das mais-valias desta investigação, a escassez de tempo, que poderia ter sido um problema, acabou por fazer com que essa capacidade fosse aperfeiçoada.

A investigação teórica, trouxe conhecimentos que ajudaram a refletir sobre a importância do processo criativo e da forma como ele é conduzido, foi importante para perceber que é tão importante o foco como a distância, é preciso tempo, mas também prazos. E sobretudo, que cada um tem uma forma de trabalhar, em tempos diferentes, e que é importante responder às necessidades atuais de um trabalho e de quem o concretiza.

A metodologia usada neste projeto, otimizou resultados, não necessariamente no resultado final, mas a nível de autoconhecimento, de preparação técnica, tanto na modelagem como na costura, bem como, na sua adaptação ao processo. Ao ser um processo individual e autorreflexivo, conseguiu-se perceber os tempos, as maiores dificuldades e facilidades. Deste novo conhecimento do “eu” parte uma nova forma de trabalhar e de olhar para o trabalho, mais certa das limitações e de como as ultrapassar.

6.3 Recomendações para Investigações Futuras

Por se tratar de uma temática inovadora e apesar dos esforços praticados na condução teórica desta investigação, foi evidentemente impossível consultar toda a bibliografia ou meios disponíveis sobre o tema, ficando necessariamente muita informação por consultar e explorar. Crê-se, no entanto, que foi um ponto de partida para despertar para a necessidade de alterar mentalidades no que diz respeito à prática do design de moda.

Assim, e dado o seu carácter 'novo' a temática deverá vir a ser explorada em futuras investigações, por forma a beneficiar de estudos mais recentes.

6.4 Disseminação

Na disseminação desta investigação aspira-se a que, para além da sua apresentação pública em contexto académico e sua respetiva publicação, seja também discutida por órgãos exteriores à Faculdade de Arquitetura. Pretende-se que seja tida em conta em projetos futuros de diferentes áreas do design, mas principalmente em futuras investigações de ou sobre design de moda. O projeto prático será posteriormente partilhado em redes sociais e possivelmente submetido a concursos.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMADO, Jorge. Capitães da Areia. Alfragide: Leya, SA, 2009.

ANDERSON, James. 100 Contemporary Fashion Designers. Köln: Taschen, 2013.

António Lobo Antunes. in Portal da Literatura [em linha]. Portal da Literatura, 2006-2019. [consult. 2019-12-23, 13:35h]. Disponível na Internet: <https://www.portaldaliteratura.com/autores.php?autor=302>

ANTUNES, António Lobo. Até que as Pedras se Tornem Mais Leves que a Água. Alfragide: Publicações D. Quixote, 2017.

BALDINI, Massimo – A Invenção da Moda: as teorias, os estilistas, a história. Lisboa: Edições 70, 2006.

BELTING, Hans. Antropologia da Imagem, para uma Ciência da Imagem. Lisboa: KKYM, 2014.

CAPOTE, Truman. Travessia de Verão. Alfragide: Leya, AS, 2009.

CHAU, Ngo The – Yohji Yamamoto: Dressmaker [registo video]. Japão: Che Che, 2015. DVD (69 min.): cor.

DAMÁSIO, António. O Erro de Descartes – Emoção, Razão e Cérebro Humano. Lisboa: Círculo de Leitores, 2011.

DAMÁSIO, António. O Livro da Consciência, a construção do cérebro consciente. Lisboa: Círculo de Leitores, 2010.

DIEFFENBACHER, Fiona - Fashion Thinking: Creative Approaches to the Design Process, Londres: AVA Publishing, 2013

DUARTE, Cristina L. - Moda. 1ª edição. Lisboa: Quimera Editores, 2004.

ECO, Umberto - Como se Faz uma Tese em Ciências Humanas. Lisboa: Editorial Presença, 2007.

ENTWISTLE, Joanne – The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory. Malden: Blackwell Publishing, 2000.

FAÇANHA, Astrid - A Moda como Campo do Saber [Em linha]. coloquiomoda.com [Consult. 10 Jan 2019]. Disponível em:

http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202011/GT05/GT/GT_A_moda_como_campo_do_saber.pdf>

HUYGHE, René. O Poder da Imagem. Lisboa: Edições 70, 1986.

JENNS, Heike. Fashion Studies: Research Methods, Sites, and Practices. Londres: Bloomsbury Publishing, 2016.

Jorge Amado. in Portal da Literatura [em linha]. Portal da Literatura, 2006-2019. [consult. 2019-12-23, 13:40h]. Disponível na Internet: <https://www.portaldaliteratura.com/autores.php?autor=529>

KAWAMURA, Yuniya. Fashion-ology: an Introduction to Fashion Studies. Oxford: Bloomsbury Publishing, 2004.

KAWAMURA, Yuniya. Doing Research in Fashion and Dress, an Introduction to Qualitative Methods. London and New York: Bloomsbury Publishing, 2011.

KROES, Peter. Design Methodology and the nature of technical artefacts. Design Studies. [Em linha]. www.milanodesignfilmfestival.com [Consult. 10 Jan 2019]. Disponível em:

<<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X01000394/>>

The fashion design process - Royal College of Art. [Em linha].

www.vam.ac.uk com [Consult. 22 Jan 2019]. Disponível em:

<<http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/fashion-design-process/>>

LIPOVETSKY, Gilles. O Império do Efêmero. Lisboa: Dom Quixote, 2010[1987].

MARAI, Sandor. As Velas Ardem até ao Fim. Lisboa: D.Quixote, 2001.

Milanodesignfilmfestival - Yohji Yamamoto – Dressmaker [Em linha].

www.milanodesignfilmfestival.com [Consult. 10 Jan 2019]. Disponível em:

<<https://www.milanodesignfilmfestival.com/yohji-yamamoto-dressmaker-2//>>

MIRANDA, José Bragança de. Corpo e Imagem. Lisboa: Nova Vega, 2017.

MOON, Jamie Del – Ann Demeulemeester. 2009 [Em linha].

interviewmagazine.com [Consult. 20 Dez 2019]. Disponível em:

<<https://www.interviewmagazine.com/author/jamie-del-moon> >

MOURA, Mário. O design que o design não vê. 1ª edição. Lisboa: Orfeu Negro, 2018.

MUNARI, Bruno – Fantasia. Lisboa: Edições 70, 2015

NOGUEIRA, Nuno e RIBEIRO, Mário Matos e SIMÕES, Inês. Sense and Sensibility in Fashion Design Education. Research Center for Architecture, Urbanism and Design (CIAUD), Lisbon School of Architecture, 2017.

Patti Smith. in Quetzal Editores [em linha]. Lisboa: Quetzal Editores, 2019. [consult. 2019-12-23, 13:40h]. Disponível na Internet: <http://www.quetzaleditores.pt/autor/patti-smith/1958>

RENFREW, Colin e Elinor 2. Developing a Fashion Collection, London: AVA Publishing, 2009.

RIAN, Jeff – Ann Demeulemeester. 2008 [Em linha]. [indexmagazine.com](http://www.indexmagazine.com) [Consult. 20 Dez 2019]. Disponível em: <http://www.indexmagazine.com/interviews/ann_demeulemeester.shtml>

RISSANEN, Timo. Types of Fashion Design and Patternmaking Practice, Sydney: University of Technology, 2007.

Sandor Marai. in Portal da Literatura [em linha]. Portal da Literatura, 2006-2019. [consult. 2019-12-23, 13:40h]. Disponível na Internet: <https://www.portaldaliteratura.com/autores.php?autor=456>

SEIVEWRIGHT, Simon. Research and Design. 2ª edição. Lausanne: AVA Publishing, 2012.

SHAILAJ, Rekha Rana e SWALE, Simon. Drape as an Alternative Teaching and Learning Process in Fashion Design. Otago Polytechnic, 2014.

SIMMEL, Georg. Filosofia da Moda e Outros Escritos. 1ª edição, Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

SMITH, Patti. Apenas Miúdos. Lisboa: Quetzal Editores, 2011.

SORGER, Richard e UDALE, Jenny - The Fundamentals of Fashion Design. 2ª edição. Londres: Ava Publishing, 2012.

TAVARES, Gonçalo M. Atlas do Corpo e da Imaginação. Alfragide: Editorial Caminho, 2013.

Truman Capote. in Portal da Literatura [em linha]. Portal da Literatura, 2006-2019. [consult. 2019-12-23, 13:40h]. Disponível na Internet: <https://www.portaldaliteratura.com/autores.php?autor=399>

TSCHIMMEL, KATJIA – Processos Criativos: A Emergência de Ideias na Perspectiva Sistémica da Criatividade. Porto: Edições ESAD, 2011.

Vannucchi, Juliana – Dualismo Cartesiano [Em linha]. [acervofilosofico.com](http://www.acervofilosofico.com) [Consult. 3 Jan 2020]. Disponível em: [<http://www.acervofilosofico.com/dualismo-cartesiano//>](http://www.acervofilosofico.com/dualismo-cartesiano//>)

VASCONCELOS, Luís Arthur Leite. Uma Investigação em Metodologias de Design. 2009

WENDERS, Wim – Notebook on the Cities and Clothes [registo video]. UK: Axiom Films, 1989. DVD (81 min.): cor.

WENDERS, Wim – Notebook on The Cities and Clothes [Em linha]. wimwendersstiftung.de [Consult. 10 Jan 2019]. Disponível em: [<https://wimwendersstiftung.de/en/film/notebook-on-cities-and-clothes/>](https://wimwendersstiftung.de/en/film/notebook-on-cities-and-clothes/>)

YAMAMOTO, Yohji – Processes and Techniques [Em linha]. www.vam.ac.uk [Consult. 10 Jan 2019]. Disponível em: [<http://www.vam.ac.uk/content/articles/y/processes-techniques/>](http://www.vam.ac.uk/content/articles/y/processes-techniques/>)

Bibliografia

ALDRICH, Winifred. Metric Pattern Cutting for Women's Wear. 5ª edição, Oxford: Blackwell Publishing, 2008.

ALDRICH, Winifred. Metric Pattern Cutting for Menswear. 4ª edição, Oxford: Blackwell Publishing, 2010.

Business of Fashion.com – Biography [Em linha]. businessoffashion.com [Consult. 10-Jan-2019]. Disponível em: [<https://www.businessoffashion.com/community/people/yohji-yamamoto/>\](https://www.businessoffashion.com/community/people/yohji-yamamoto/>\)

Bukowski, Charles. Correios. Lisboa: Antígona, 2017.

BUURDEK, Bernhard, E. História, Teoria e Prática do Design de Produtos. 2ª edição São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

CAVE, Nick. The Sick Bag Song. Edimburgh: Canongate Books, 2016.

HEGGEN, Claire. Sujeito-objeto: entrevistas e negociações. *Moin-Moin* – Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas. Florianópolis, no 5, 2009.

HEGGEN, Claire. Sujeito-objeto: entrevistas e negociações. *Moin-Moin* – Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas. Florianópolis, no 5, 2009.

Imagem Mental. in Artigos de apoio Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2019. [consult. 2019-09-14, 15:07:30]. Disponível na Internet: [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$imagem-mental](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$imagem-mental)

KOSSLYN, Stephen M. Mental Images and the Brain. Harvard University. Cambridge, MA, USA, 2005.

KROES, P. Design Methodology and the nature of technical artefacts. Design Studies. vol. 23 (2002).

PARENTE, José Oliveira. O Objeto e a Produção de Imagens. Memória/imaginação no Processo Criativo do Espetáculo. A Vida Nos Traz Presentes Inesperados. Urdimento v.2, n.32, 2018. [Consult. 20 Agosto 2019]. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/issue/view/572>>

PEREC, Georges. Um Homem que Dorme. 1ª Edição. Lisboa: Editorial Presença, 1991.

ROOZENBURG, N.; EEKELS, J. Product Design: Fundamentals and Methods. 2nd ed. Chichester: Willey, 1998.
WILDE, Oscar – Filosofía del Vestido. Madrid: Casimiso Libros, 2017

Yamamoto.com – Designer Profile [Em linha]. yohjiyamamoto.co.jp [Consult. 10 Jan 2019]. Disponível em: <<http://www.yohjiyamamoto.co.jp/en/yy/noir/profile>>

